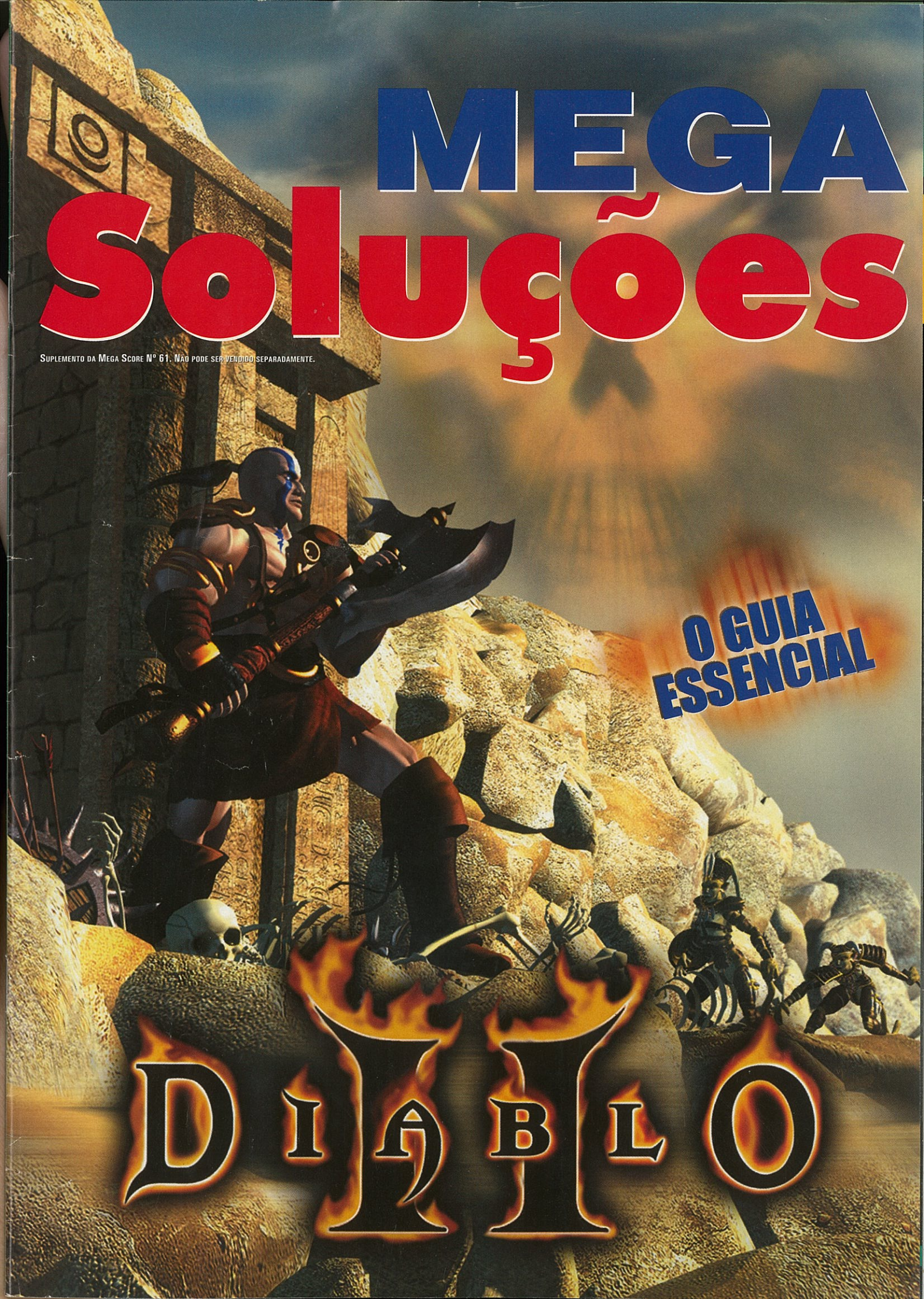
MEGA Soluções

Suplemento da Mega Score Nº 61. Não pode ser vendido separadamente.



OS PRIMEIROS PASSOS

Este mês, ao invés de apresentarmos aos nossos leitores o habitual suplemento com soluções, truques e dicas, optámos pela realização de um guia para o actual sucesso de vendas dos jogos de PC. Não se tratando de um guia completo (pois isso seria impossível em 32 páginas) tenta, no entanto, familiarizar os jogadores que agora dão os primeiros passos pelo mundo de Sanctuary, bem como ajudar os jogadores mais experientes pois têm aqui a informação para consulta.

OURO

O ouro não partilha espaço com outros itens ou armas na sua mochila como em Diablo I.
A sua personagem pode transportar 10.000 ouro por cada nível, por isso uma personagem de nível 99 (o máximo) pode transportar 990.000.
Quando em grupo, o ouro que é apanhado é dividido entre os membros do grupo, quando os membros do grupo estão na mesma área do mapa.
Quando morrer, a sua personagem perde uma percentagem de ouro igual ao seu nível – mas não pode exceder 20%.

O SEU STASH

Em cada cidade encontrará uma arca grande – o seu stash. É um local permanente e seguro para guardar itens e ouro (a capacidade de guardar ouro no seu stash é determinada apenas pelo nível do jogador. Consulte a tabela a seguir). Use o seu stash para guardar quaisquer itens que deseje manter, mas que não queira a ocupar espaço precioso no seu inventário. Lembre-se que os itens deixados no chão desaparecem ao fim de algum tempo.
Mais ninguém pode aceder ao seu stash. Os itens que estão no seu stash são guardados durante o jogo, quando sai do jogo e quando passa de acto. Só tem de se preocupar com perder itens que estejam no esconderijo, se morrer no modo Hardcore.

CAPACIDADE DE GUARDAR OURO DO STASH

Nível	Ouro Máximo
1-9	50.000
10-19	100.000
20-29	150.000
30-39	200.000
40-49	250.000
50-59	300.000
60-69	350.000
70-79	400.000
80-89	450.000
90-99	500.000

SCROLL OF TOWN PORTAL

Quando activado, um Scroll of Town Portal abre um portal junto da sua personagem. O portal é um caminho para a cidade ou fortaleza mais próxima. Os portais permanecem activos até a sua personagem entrar nele, regressando ao local onde ele foi aberto.
Os portais recentemente activados cancelam os criados anteriormente pela sua personagem. O destino do Town Portal (TP) está escrito em cima, bem como o nome da personagem que o abriu. Os jogadores que lhe sejam hostis são incapazes de usar o seu TP, mas também não poderá usar os deles.
Quando lutar com bosses poderosos, monstros únicos e grandes grupos de monstros poderá morrer muitas vezes. Faça dois membros do grupo abrir um TP. É aconselhável colocar os dois portais a alguns ecrãs de distância. Se os monstros começarem a acampar ou montarem guarda a um portal, pode entrar pelo outro. Os membros do grupo podem continuar a usar os portais sem ter de os relançar desde que os lançadores dos portais originais não usem os seus próprios portais quando regressarem da cidade ou não criem portais novos. Este método é muito útil quando está com poucas Poções de Saúde e precisar de regressar a uma cidade para se Curar, recuperar Mana e comprar mais Poções de Cura.
Quando usar um TP em grupo, assegure-se de que todos os membros do seu grupo usaram o seu TP para regressarem à batalha antes de o usar. De outra forma, poderá fechar o TP deixando alguém na cidade, forçando-o a abrir outro e desperdiçando um pergaminho de TP. Os TP são a sua melhor forma de fugir de outros jogadores que queiram matá-lo. Se um jogador se tornar hostil, use rapidamente um pergaminho de Town Portal para escapar e evitar o combate.

SCROLL OF IDENTIFY

Os Scrolls of Identify são extremamente importantes pois permitem identificar as propriedades de itens mágicos, tornando possível equipá-los e usá-los. Clique com o botão direito no Scroll of Identify para o activar. O cursor do rato mudará para um ponto de interrogação. Mova o ponto sobre o item no inventário para o identificar e clique com o botão esquerdo para ver a sua descrição.
Os itens que dizem não identificado têm de ser identificados para poderem ser equipados.

TOMES

As tomes são livros que podem ter até 20 scrolls de um tipo. Como apenas ocupam 2 slots do inventário, elas são um óptima forma de poupar espaço. Deve andar sempre com uma Tome of Town Portal e uma Tome of Identify.

MENU DE WAYPOINTS

Dentro de todas as cidades e em vários locais em cada Acto, pode encontrar WayPoints (WP). É muito importante clicar nos WP novos (quando os encontrar) para os activar no menu de WP, caso contrário, não poderá usá-lo. Pode saltar para os WP mostrados a azul clicando no botão respectivo. Também pode aceder aos WP de outros actos usando os separadores que estão no topo do menu. Como os WP são gravados com a sua personagem entre jogos, eles são uma forma rápida de saltar áreas que já tenha explorado.
Os membros do grupo não partilham os mesmos WP, mas um jogador pode partilhar um WP com outro jogador, viajando para uma localização de WP e abrindo um Town Portal. A pessoa que não tinha a localização pode então usar esse Portal para chegar ao WP e activá-lo.

CINTOS

Concebidos para providenciar acesso rápido, a maioria dos cintos contêm vários espaços onde podem ser guardadas poções e outros itens vitais. Usar um cinto grande expande a capacidade inicial de quatro espaços com mais uma, duas ou três filas de quatro espaços. Embora apenas quatro espaços sejam exibidos na Barra de Interface, pode abrir os espaços adicionais seleccionando um dos espaços visíveis do cinto.
Pode beber uma poção que está no cinto clicando na poção com o botão direito. Um número (1-4) aparece em cada espaço de cinto ocupado. Quando beber uma poção ou ler um pergaminho, o item acima dele cai no espaço do item consumido. Se tiver uma poção ou um pergaminho num espaço com uma tecla atribuída e apanhar outro item do mesmo tipo, o item empilha-se automaticamente em cima do

primeiro. Isto prossegue até a pilha estar cheia e depois a poção é colocada no inventário.
As poções de Saúde e de Mana são ambas colocadas automaticamente no cinto quando são apanhadas, no entanto, uma Poção de Rejuvenescimento só é colocada automaticamente no seu cinto quando já tiver colocado uma.

Controlos

Ícones de Acção Esquerdo e Direito

A sua personagem pode lutar, lançar feitiços, usar habilidades e desempenhar várias outras acções. Clicando nos botões esquerdo e direito do rato, pode efectuar estes actos. Pode atribuir diferentes acções ao rato usando os Ícones de Acção. O Ícone de Acção da esquerda representa a acção actual do botão esquerdo do rato e o ícone da direita representa a acção do botão direito do rato. Clicar com o botão esquerdo num Ícone de Acção mostra um menu de ícones de acção. Clique num ícone de skill para a atribuir a esse botão do rato.
Pode ainda atribuir 8 teclas para escolher automaticamente as habilidades para os botões esquerdo e direito do rato. Chame os botões de Skill (clicar com o botão esquerdo no ícone do lado esquerdo ou do lado direito), mova o cursor sobre cada habilidade pressione uma das oito teclas de atalho – de F1 a F8 – para atribuir uma tecla a esse skill. Quando terminar, pressione a barra de espaços. Algumas habilidades (geralmente as que não são de ataque) não podem ser atribuídas ao botão esquerdo do rato, mas todas as habilidades podem ser atribuídas ao botão direito.

Usar Ctrl – Correr

Para correr, mantenha a tecla Ctrl pressionada enquanto dirige a sua personagem. Também pode correr clicando no botão Run/Walk na Barra de Interface ou usando a tecla R. Clique no botão ou pressione R novamente para voltar ao modo de caminhar.
Só pode correr enquanto a sua personagem tiver stamina. A Barra de Stamina indica a quantidade de estamina que possui e o quão rápido a usa. Abrandando para caminhada pode recuperar estamina. Se correr até esgotar toda a estamina, terá de parar para a poder recuperar.

Correr vs Caminhar

Enquanto corre os monstros que estão a pouca distância atingi-lo-ão sempre. Por isso, correr perto deles torna-o muito vulnerável a ataques. Quando passa por monstros a andar, as hipóteses de ser atingido são determinadas pelo nível da sua personagem, pelo nível do monstro e pela sua defesa. É boa ideia mudar para modo Caminhar quando passar por monstros, principalmente quando estiver a jogar como Bárbaro, Paladino e, por vezes, a Amazona.

Apanhar os Itens

Passe o rato sobre quaisquer itens que estão no chão (armas, armadura, poções, pergaminhos, ouro, etc.) e clique neles para os apanhar. Por vezes, a corrida aos itens, em modo para múltiplos jogadores, é grande e mais do que uma pessoa quer determinado item. Nessas situações, mantenha o Alt pressionado para que seja mais fácil identificar o item e o Ctrl para apanha-lo mais rapidamente. O nome da classe do item aparece acima do item na seguinte cor:
Branco = Item Normal
Cinzento= Item Socketed
Azul= Item Magic
Verde = Item Set
Amarelo = Item Rare
Dourado= Item Unique

Usar Shift – Atacar sem sair do lugar

Quando quiser atacar com a habilidade do botão esquerdo ou direito do rato sem mover para o alvo de ataque, mantenha Shift pressionado. Esta opção é também boa para atacar à distância, com arcos, bestas...

© 2000 BLIZZARD ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS

OS SKILLS – INFORMAÇÃO GERAL

SKILLS INICIAIS

Todas as cinco classes de personagem começam com os mesmos dois skills básicos – Attack e Throw.
Attack: ataca com a arma (ou armas, no caso do Bárbaro) que está equipada.
Throw: atira uma arma com essa característica.
Os Necromantes também começam com o skill Unsummon, que serve para destruir os súbditos anteriormente convocados pelo jogador.
As Feiticeiras começam com um Staff de +1 à Fire Bolt.
Os Necromantes começam com um bastão com +1 adicionado a Raise Skeleton.

NÚMERO DE SKILLS

Cada classe de personagem pode desenvolver 30 skills. Estes skills estão divididos em três tabelas (aproximadamente, 10 por tabela). Os skills de cada tabela estão organizadas numa Árvore de Skills – que funciona de forma semelhante a uma Árvore de Tecnologia num RTS.

SKILLS PASSIVOS E ACTIVOS

Há dois tipos de skills: passivos e activos. Os skills activos requerem que os lance ou os use explicitamente. Os skills passivos não são lançados, mas têm efeitos automáticos ou implícitos. As Masteries (um tipo de skill passivo) têm efeito sempre que o item ou skill à qual a Mastery está aplicada é usado. As Auras dos Paladinos (outro tipo de skill passivo) têm efeito sempre que são activadas com o botão direito rato.
Os ícones de botão de skill de Aura são dourados.
Todas os skills activos, excepto Attack, Throw, Unsummon e Sacrifice, usam mana. A maioria dos skills passivos não usa mana.
O custo de mana e outras informações sobre um skill são visíveis quando mover o cursor sobre o ícone de skill.

ÍCONES DE SKILL A ENCARNADO

Quando um ícone de skill está encarnado, o skill não pode ser usado – devido à falta de mana, porque o item que o skill requer não está equipado, ou porque esse skill não pode ser usado na cidade.

PONTOS DE SKILL ADICIONAIS

Receberá um ponto de skill extra para distribuir sempre que a sua personagem chegar a outro nível de experiência.
Algumas missões dão pontos de skill extra como recompensa. Estes só podem ser usados uma vez por nível de dificuldade.

PONTOS DE SKILL POR ITENS

Os Bastões, Varas e Ceptros dão de um a três pontos de skill extra.
Receberá os pontos de skill apenas quando tiver o item ou arma equipados. Estes itens permitem-lhe usar skills que desenvolveu ou gastar um ponto de skill. Estes pontos de skill de bónus não lhe permitem avançar pela árvore dos skills a não ser que já tenha um ponto nesse skill. Assim, um

item que der +1 a Teeth ao Necromante não lhe permite colocar um ponto em Corpse Explosion no nível 6 até ter colocado pelo menos um ponto em Teeth.
Alguns itens dão +1 ou +2 a skills de todas as classes. Estes itens só adicionam pontos de skill àqueles skills em que já tenha um ponto. Não pode usar estes itens para aceder a todos os seus skills.
Alguns itens Unique e Set são de +1 ou +2 a todos os skills (sem classe específica). Estes itens só dão pontos de skill adicionais àqueles em que já tenha um ponto.

LIMITE DE PONTOS DE SKILL

Há um limite de 20 pontos para cada skill. No entanto, pode aumentar o limite de 20 pontos de skill usando itens que usem +1 a +3 aos skills, até ao tecto de 30, ou recorrendo a Skill Shrines e o Battle Command do Bárbaro.
Se um skill requer que a sua personagem esteja no nível 6, terá de esperar até ela estar no nível 7 antes que possa designar outro ponto para esse skill. No entanto, pode poupar pontos de skill e colocar um ponto de skill em todos os skills que se tornam disponíveis quando a sua personagem chega ao nível seguinte da árvore de skills (6, 12, 18, 24, 30). Por exemplo: se com o Bárbaro, tiver 10 skills acumulados quando atingir o nível 30, poderá distribuir um ponto em três skills do nível 30 em simultâneo (recomendamos o WirlWind, Natural Resistances e Battle Command) até chegar ao nível 35. Assim, no nível 35 terá três skills que só foram activos no 30, já com 5 pontos. Se não acumular pontos, só teria estes três skills com 5 pontos, quando atingisse o nível 45.

DIABLO II

SKILLS DO BÁRBARO

WARCRYS

HOWL (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Assusta os monstros fazendo-os retirar.

FIND POTION (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Dá uma hipótese de encontrar uma poção num cadáver.

SHOUT (6)
Pré-requisitos: Howl [1]
Efeito: Aumenta a defesa das unidades amigáveis.

TAUNT (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Faz um monstro lutar consigo.

BATTLE CRY (18)
Pré-requisitos: Howl [1], Taunt [6]
Efeito: Assusta os inimigos próximos e diminui as suas defesas.

FIND ITEM (12)
Pré-requisitos: Find Potion [1]
Efeito: Dá uma chance de encontar um item num corpo.

BATTLE ORDERS (24)
Pré-requisitos: Howl [1], Shout [6]
Efeito: Aumenta temporariamente a Mana, Vida e Stamina dos elementos do grupo.

GRIM WARD (24)
Pré-requisitos: Find Potion [1], Find Item [12]
Efeito: Transforma um cadáver num totem que assusta os monstros.

WAR CRY (30)
Pré-requisitos: Howl [1], Taunt [6], Shout [6], Battle Cry [18], Battle Orders [24]
Efeito: Atordoa e danifica os inimigos.

BATTLE COMMAND (30)
Pré-requisitos: Howl [1], Shout [6], Battle Orders [24]
Efeito Passivo: Aumenta temporariamente os skills dos elementos do grupo em mais 1.

COMBAT MASTERIES

SWORD MASTERY (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta os danos e a Taxa de Ataque com espadas.

AXE MASTERY (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta danos e Taxa de Ataque com Axes.

MACE MASTERY (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta danos e Taxa de Ataque com Maces.

POLE ARM MASTERY (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta danos e Taxa de Ataque com Polearms.

THROWING MASTERY (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta danos e Taxa de Ataque com armas de arremesso.

SPEAR MASTERY (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta danos e Taxa de Ataque com lanças.

INCREASED STAMINA (12)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta Stamina e a taxa de recuperação.

INCREASED SPEED (24)
Pré-requisitos: Increased Stamina [12]
Efeito Passivo: Aumenta as velocidades de andar e correr.

IRON SKIN (18)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Melhora a defesa geral.

NATURAL RESISTANCE (30)
Pré-requisitos: Iron Skin [18]
Efeito Passivo: Aumenta a resistência aos danos mágicos.

COMBAT SKILLS

BASH (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Um golpe poderoso que derruba o advesário.

DOUBLE SWING (6)
Pré-requisitos: Bash [1]
Efeito: Um rápido ataque duplo que danifica dois inimigos que estejam próximos.

LEAP (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Salta e derruba os inimigos quando aterra.

DOUBLE THROW (12)
Pré-requisitos: Double Swing [6]
Efeito: Atira duas armas de arremesso ao dobro da velocidade.

STUN (12)
Pré-requisitos: Bash [1]
Efeito: Ataque que atordoa brevemente o inimigo.

LEAP ATTACK (18)
Pré-requisitos: Leap [6]
Efeito: Salta sobre um alvo e ataca quando aterra. Se pressionar Shift e carregar no chão, salta sem atacar.

CONCENTRATE (18)
Pré-requisitos: Bash [6], Stun [12]
Efeito: Um ataque que não é interrompido e que melhora temporariamente a sua defesa.

FRENZY (24)
Pré-requisitos: Double Swing [6], Double Throw [12]
Efeito: Cada golpe bem sucedido aumenta a sua velocidade e rapidez de ataque.

WHIRLWIND (30)
Pré-requisitos: Bash [6], Leap [6], Stun [12], Concentrate [18], Leap Attack [18]
Efeito: Um feroz ataque rotativo que dá muito dano a todos os monstros por onde passar.

BERSERK (30)
Pré-requisitos: Bash [6], Stun [12], Concentrate [18]
Efeito: Um ataque poderoso mas que o deixa mais vulnerável.

SKILLS DO BÁRBARO

Nível		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Howl	Custo de Mana: 4											
	Inimigo Corre (metros)	16	19.3	22.6	26	29.3	32.6	36	39.3	42.6	46	49.3
	Inimigo Corre (segundos)	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Find Potion	Custo de Mana: 2											
	Chances de Encontrar %	15	27	36	44	50	55	59	62	66	68	71
Shout	Custo de Mana: 6											
	Bónus de Defesa %	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
	Duração (segundos)	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36
Tount	Custo de Mana: 2											
	Danos do Alvo Diminui %	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25
	Taxa de Ataque do Alvo Diminui %	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25
Battle Cry	Custo de Mana: 5											
	Duração (segundos)	12	14.4	16.8	19.2	21.6	24	26.4	28.8	31.2	33.6	36
	Defesa do Alvo -%	50	52	54	56	58	60	62	64	66	68	70
	Danos do alvo -%	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
Find Item	Custo de Mana: 7											
	Chances de Encontrar %	14	21	26	31	35	38	40	42	44	45	47
Battle Orders	Custo de Mana: 5											
	Duração (segundos)	30	36	42	48	54	60	66	72	78	84	90
	Máx. Stamina/Aumento de Mana %	40	44	47	50	52	54	55	56	58	58	59
Grim Ward	Custo de Mana: 4											
	Alcance	2	2.6	3.3	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6
	Duração 40											
War Cry	Custo de Mana	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
	Danos	15-20	20-25	25-30	30-35	35-40	40-45	45-50	50-55	55-60	60-65	65-70
	Duração do Atordoamento (segundos)	1	1.2	1.4	1.6	1.8	2	2.2	2.4	2.6	2.8	3
Battle Command	Custo de Mana: 11											
	Duração (segundos)	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48	52
Sword Mastery	Danos +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78
	Ataque +%	28	36	44	52	60	68	76	84	92	100	108
Axe Mastery	Danos +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78
	Ataque +%	28	36	44	52	60	68	76	84	92	100	108
Mace Mastery	Danos +%	28	33	38	43	48	53	58	63	68	73	78
	Ataque +%	28	36	44	52	60	68	76	84	92	100	108
Pole Arm Mastery	Danos +%	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	Ataque +%	30	38	46	54	62	70	78	86	94	102	110
Throwing Mastery	Danos +%	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	Ataque +%	30	38	46	54	62	70	78	86	94	102	110
Spear Mastery	Danos +%	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	Ataque +%	30	38	46	54	62	70	78	86	94	102	110
Increased Stamina	Bónus de Stamina %	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165	180
Increased Speed	Bónus de Velocidade Andar/Correr %	13	18	22	25	28	30	32	33	35	36	37
Iron Skin	Aumenta Taxa de Defesa %	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130
Natural Resistance	Aumenta todas as Resistências %	12	21	28	35	40	44	47	49	52	54	56
Bash	Custo de Mana: 2											
	Danos	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
	Danos +%	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	100
	Ataque +%	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
Double Swing	Custo de Mana: 2											
	Ataque +%	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
Leap	Custo de Mana: 2											
	Alcance (metros)	4.6	7.3	8.6	10	11.3	12	12.6	13.3	14	14	14.6
Double Throw	Custo de Mana: 2											
	Ataque +%	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
Stun	Custo de Mana: 2											
	Ataque +%	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	Duração (segundos)	1.2	1.4	1.6	1.8	2.0	2.2	2.4	2.6	2.8	3.0	3.2
Leap Attack	Custo de Mana: 9											
	Alcance (metros)	4.6	7.3	8.6	10	11.3	12	12.6	13.3	14	14	14.6
	Ataque +%	50	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200
	Danos +%	100	130	160	190	220	250	280	310	340	370	400
Concentrate	Custo de Mana: 2											
	Defesa +%	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
	Ataque +%	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
Frenzy	Custo de Mana: 3											
	Duração (segundos)	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Ataque +%	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110
Whirlwind	Custo de Mana	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
	Danos %	-50	-42	-34	-26	-18	-10	-2	+6	+14	+22	+30
	Ataque +%	0	+5	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50
Berserk	Custo de Mana: 5											
	Ataque +%	56	72	88	104	120	136	152	168	184	200	216
	Danos Mágicos +%	56	66	76	86	96	106	116	126	136	146	156
	Duração (segundos)	2.7	2.4	2.2	2.1	2.0	1.9	1.8	1.7	1.6	1.6	1.6

12	13	14	15	16	17	18	19	20
52.6 14	56 15	59.3 16	62.6 17	66 18	69.3 19	72.6 20	76 21	79.3 22
73	75	77	78	80	81	82	83	84
210 38	220 40	230 42	240 44	250 46	260 48	270 50	280 52	290 54
27 27	29 29	31 31	33 33	35 35	37 37	39 39	41 41	43 43
38.4 72 36	40.8 74 37	43.2 76 38	45.6 78 39	48 80 40	50.4 82 41	52.8 84 42	55.2 86 43	57.6 88 44
48	50	51	51	53	53	54	54	55
96 60	102 61	108 61	114 62	120 63	126 63	132 63	138 64	144 64
9.3	10	10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6
28 70-75 3.2	29 75-80 3.4	30 80-85 3.6	31 85-90 3.8	32 90-95 4	33 95-100 4.2	34 100-105 4.4	35 105-110 4.6	36 110-115 4.8
56	60	64	68	72	76	80	84	88
83 116	88 124	93 132	98 140	103 148	108 156	113 164	118 172	123 180
83 116	88 124	93 132	98 140	103 148	108 156	113 164	118 172	123 180
83 116	88 124	93 132	98 140	103 148	108 156	113 164	118 172	123 180
85 118	90 126	95 134	100 142	105 150	110 158	115 166	120 174	125 182
85 118	90 126	95 134	100 142	105 150	110 158	115 166	120 174	125 182
85 118	90 126	95 134	100 142	105 150	110 158	115 166	120 174	125 182
195	210	225	240	255	270	285	300	315
38	39	40	40	41	41	42	42	43
140	150	160	170	180	190	200	210	220
58	60	61	62	64	64	65	66	67
+12 105 75	+13 110 80	+14 115 85	+15 120 90	+16 125 95	+17 130 100	+18 135 105	+19 140 110	+20 145 115
70	75	80	85	90	95	100	105	110
14.6	15.3	16	16	16	16.6	16.6	16.6	16.6
130	140	150	160	170	180	190	200	210
70 3.4	75 3.6	80 3.8	85 4.0	90 4.2	95 4.4	100 4.6	105 4.8	110 5.0
14.6 215 430	15.3 230 460	16 245 490	16 260 520	16 275 550	16.6 290 580	16.6 305 610	16.6 320 640	16.6 335 670
130 80	140 85	150 90	160 95	170 100	180 105	190 110	200 115	210 120
13 120	14 130	15 140	16 150	17 160	18 170	19 180	20 190	21 200
36 +38 +55	37 +46 +60	38 +54 +65	39 +62 +70	40 +70 +75	41 +78 +80	42 +86 +85	43 +92 +90	44 +100 +95
232 166 1.5	248 176 1.5	264 186 1.4	280 196 1.4	296 206 1.4	312 216 1.4	328 226	344 236	360 246

BÁRBARO

O BRUTO

Falando simplesmente, o Bárbaro está no seu melhor quando está ao soco com alguém. É um lutador corpo-a-corpo e os seus pontos fracos são unidades com arcos e armas de arremesso e feitiços. Vamos então traçar o perfil do, considerado por muitos jogadores experientes, Bárbaro perfeito ou WW (Whirlwind) Barbarian.

O BÁRBARO BASE

Os skills que pode desenvolver no Bárbaro sem ir muito a fundo são o Find Potion, Natural Resistances, Iron Skin e o Leap Attack.
O Find Potion, quando desenvolvido no início do jogo até ao nível três, dá 36% de hipótese de encontrar uma poção num cadáver. Desta forma, resolve-se o problema de mana e vida, já que esta personagem leva muito dano quando combate. Vender poções é também uma óptima maneira de ganhar dinheiro no início do jogo.
O Leap e Leap Attack são skills a ter em conta pois dão-lhe a oportunidade de se escapar de um grupo de inimigos em situações de aperto. Gaste um ponto no Leap mas invista, principalmente, no Leap Attack que é um Leap mas também pode atacar.
Quando chegar ao nível 18, deverá investir no Iron Skin até ao nível 5, o que representa um ganho de 70% na sua taxa de defesa. E no nível 30 deverá ter, pelo menos, 6 skills acumulados para poder desenvolver o WW e o Natural Resistances até ao nível 5 (dá-lhe +40% de resistência a todas as magias) em simultâneo.
Um outro skill que também dá bastante jeito numa fase inicial do jogo é o Double Swing. Assim que chegar ao nível 6 invista um (e apenas um) ponto nele. Assim poderá ter dois Maces (ou espadas se preferir) de uma mão e causar bastante dano quando tiver rodeado de criaturas, pois a velocidade com que manuseia duas armas em simultâneo duplica – claro que isto custa mana, mas a partir do Acto II, se tiver itens que roubem mana, os monstros devolvem-lhe praticamente toda a mana que gasta (e tem sempre o Find Potion).
Outro dos aspectos fundamentais é a posse de itens e armas com mana e life steal. Equipe o seu Bárbaro com o máximo destes itens (os que aumentam os skills também são bastante úteis). Desta forma, ao entrar em combate, pode matar grandes grupos inimigos sem perder muita vida.

MACE MASTERY E WHIRLWIND

Se, na fase inicial do jogo, um Bárbaro se aguenta bem só com dois Maces na mão e Double Swing, ou com um Mace de duas mãos e Bash, numa fase mais avançada, ele terá que recorrer ao Whirlwind. Como tal, no início do jogo, invista bastante no Mace Mastery e, a partir do nível 30, invista muito no WW.
Quando usar o Whirlwind NUNCA aponte para o centro de um grupo de monstros.
Clique sempre para lá do grupo inimigo, no chão. Assim passará pelo grupo de monstros, sempre a dar dano e só parará quando estiver já em segurança. Certifique-se também que os seus itens lhe dão um total de + ou - 12% mana steal e 12% life steal (se for mais, melhor). Assim não terá tantos problemas com o elevado custo de mana do WW e poderá recuperar a vida que perde se um monstro lhe acertar.
Porquê os Maces? Simples! Experimente fazer um Whirlwind com um Martel de Fer e um com duas Executioner Swords (os 2 melhores de cada classe). Vai ver que, na prática, o Whirlwind com o Martel vai causar muitos mais danos ao inimigo.

SKILLS DA AMAZONA

Nível		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Jab	Custo de Mana	2	2.2	2.5	2.7	3	3.2	3.5	3.7	4	4.2	4.5
	Taxa de Bónus de Ataque +%	+10	+15	+20	+25	+30	+35	+40	+45	+50	+55	+60
	Danos %	-15	-12	-9	-6	-3	0	+3	+6	+9	+12	+15
Power Strike	Custo de Mana	2	2.2	2.5	2.7	3	3.2	3.5	3.7	4	4.2	4.5
	Ataque %	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	Danos	1-8	4-11	7-14	10-17	13-20	16-23	19-26	22-29	25-32	28-35	31-38
Poison Javelin	Custo de Mana	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5
	Danos de Veneno	9-14	14-18	18-23	23-28	28-32	32-37	37-42	42-46	46-51	51-56	56-60
	Duração (segundos): 3											
Impale	Custo de Mana: 3											
	Mod. Ataque %	25	32	39	46	53	60	67	74	81	88	95
	Durabilidade da Arma %	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
	Danos +300%											
Lightning Bolt	Custo de Mana	6	6.2	6.5	6.7	7	7.2	7.5	7.7	8	8.2	8.5
	Danos de lightning	1-40	1-48	1-56	1-64	1-72	1-80	1-88	1-96	1-104	1-112	1-120
Charged Strike	Custo de Mana	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5
	Danos	1-15	6-20	11-25	16-30	21-35	26-40	31-45	36-50	41-55	46-60	51-65
Plague Javelin	Custo de Mana	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	Danos	9-14	14-18	18-23	23-28	28-32	32-37	37-42	42-46	46-51	51-56	56-60
	Duração (segundos): 3											
Fend	Custo de Mana: 5											
	Ataque +%	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	Danos +%	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55
Lightning Srike	Custo de Mana	9	9.5	10	10.5	11	11.5	12	12	13	13	14
	Danos de Lightning Bolt	1-14	1-16	1-18	1-20	1-22	1-24	1-26	1-28	1-30	1-32	1-34
	Número de Bolts	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Danos de lightning	5-25	15-35	25-45	35-55	45-65	55-75	65-85	75-95	85-105	95-115	105-125
Lighning Fury	Custo de Mana	10	10.5	11	11.5	12	12	13	13	14	14	15
	Danos de Lightning Bolt	1-40	1-44	1-48	1-52	1-56	1-60	1-64	1-68	1-72	1-76	1-80
	Número de Bolts	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Danos de lightning	1-40	11-50	21-60	31-70	41-80	51-90	61-100	71-110	81-120	91-130	101-140
Inner Sight	Custo de Mana: 5											
	Alcance (metros) 13.3											
	Duração (segundos)	8	12	16	20	24	28	32	36	40	44	48
	Defesa do Inimigo	-46	-50	-54	-57	-60	-62	-63	-64	-66	-67	-68
Dodge	Chance de Dodge Melee %	18	24	29	34	37	40	42	44	46	47	49
Critical Strike	Chance de 2x Danos %	16	25	32	38	42	46	49	51	54	56	58
Slow Missiles	Custo de Mana: 5											
	Duração (segundos)	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72
	Alcance (metros): 13.3											
	Ataques de Longo Alcance abrandam 33%											
Avoid	Chance de Dodge Missile %	24	31	36	41	45	48	50	52	54	55	57
Penetrate	% Bónus à Taxa de Ataque											
	para Ataques de Longo Alcance	35	45	55	65	75	85	95	105	115	125	135
Decoy	Custo de Mana	19	18	17	16	16	15	14	13	13	12	11.5
	Duração	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
Evade Valkyrie	Chance de Evitar Qualquer Ataque%	18	24	29	34	37	40	42	44	46	47	49
	Custo de Mana	25	29	33	37	41	45	49	53	57	61	65
	Vida	362	422	483	543	604	664	724	785	845	906	966
	% Danos	20	40	60	80	100	120	140	160	180	200	220
Valkyrie	% Ataque	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	% Bónus de Defesa	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Pierce	Chance de Passagem											
	dos Misseis pelo Alvo %	23	34	42	49	55	59	63	65	69	71	73
Magic Arrow	Custo de Mana	1.5	1.3	1.2	1.1	1.0	0.8	0.7	0.6	0.5	0.3	0.2
	Danos	0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
Fire Arrow	Custo de Mana	3	3.2	3.5	3.7	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5
	Danos de Fogo	1-4	3-6	5-8	7-10	9-12	11-14	13-16	15-18	17-20	19-22	21-24
Cold Arrow	Custo de Mana	3	3.2	3.5	3.7	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5
	Danos de Frio	3	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23
	Duração do Frio (segundos)	4	5.2	6.4	7.6	8.8	10	11.2	12.4	13.6	14.8	16
Multiple Shot	Custo de Mana	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
	Nº de Setas	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Exploding Arrow	Custo de Mana	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10
	Danos de Fogo	2-4	7-9	12-14	17-19	22-24	27-29	32-34	37-39	42-44	47-49	52-54
Ice Arrow	Custo de Mana	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5
	Congelação (segundos)	2	2.2	2.4	2.6	2.8	3	3.2	3.4	3.6	3.8	4
	Danos de Frio	6-10	10-14	14-18	18-22	22-26	26-30	30-34	34-38	38-42	42-46	46-50
Guided Arrow	Custo de Mana	8	7.7	7.5	7.2	7	6.7	6.5	6.2	6	5.7	5.5
	Danos +%	0	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50
Immolation Arrow	Custo de Mana	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Danos Explosivos	4-10	10-16	16-22	22-28	28-34	34-40	40-46	46-52	52-58	58-64	64-70
	Duração do Fogo (segundos)	4.6	5.6	6.6	7.6	8.6	9.6	10.6	11.6	12.6	13.6	14.6
	Danos Médios do Fogo	8-10	14-16	19-22	25-28	31-33	37-39	43-45	49-51	55-57	60-63	66-69
Strafe	Custo de Mana: 11											
	Ataques até	5	7	9	11	13	15	17	19	21	23	25
	Danos +%	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
Freezing Arrow	Custo de Mana	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	Danos	6-10	12-16	18-22	24-28	30-34	36-40	42-46	48-52	54-58	60-64	66-70
	Duração: 2 segundos											
	Alcance: 3.3 metros											

12	13	14	15	16	17	18	19	20
4.7 +65 +18	5 +70 +21	5.2 +75 +24	5.5 +80 +27	5.7 +85 +30	6 +90 +33	6.2 +95 +36	6.5 +100 +39	6.7 +105 +42
4.7 65 34-41	5 70 37-44	5.2 75 40-47	5.5 80 43-50	5.7 85 46-53	6 90 49-56	6.2 95 52-59	6.5 100 55-62	6.7 105 58-65
6.7 60-65	7 65-70	7.2 70-75	7.5 75-79	7.7 79-84	8 84-89	8.2 89-93	8.5 93-98	8.7 98-103
102 61	109 62	116 63	123 64	130 65	137 66	144 67	151 68	158 69
8.7 1-128	9 1-136	9.2 1-144	9.5 1-152	9.7 1-160	10 1-168	10.2 1-176	10.5 1-184	10.7 1-192
6.7 56-70	7 61-75	7.2 66-80	7.5 71-85	7.7 76-90	8 81-95	8.2 86-100	8.5 91-105	8.7 96-110
18 60-65	19 65-70	20 70-75	21 75-79	22 79-84	23 84-89	24 89-93	25 93-98	26 98-103
65 58	70 61	75 64	80 67	85 70	90 73	95 76	100 79	105 82
14 1-36 13 115-135	15 1-38 14 125-145	15 1-40 15 135-155	16 1-42 16 145-165	16 1-44 17 155-175	17 1-46 18 165-185	17 1-48 19 175-195	18 1-50 20 185-205	18 1-52 21 195-215
15 1-84 13 111-150	16 1-88 14 121-160	16 1-92 15 131-170	17 1-96 16 141-180	17 1-100 17 151-190	18 1-104 18 161-200	18 1-108 19 171-210	19 1-112 20 181-220	19 1-116 21 191-230
52 -69	56 -70	60 -70	64 -71	68 -72	72 -72	76 -72	80 -73	84 -73
50	51	52	52	54	54	55	55	56
59	61	62	63	65	65	66	67	68
78	84	90	96	102	108	114	120	126
58	60	61	61	63	63	64	64	65
145	155	165	175	185	195	205	215	225
10.7 65	10 70	9.2 75	8.5 80	7.7 85	7 90	6.2 95	5.5 100	4.7 105
50 69 1026 240	51 73 1087 260	52 77 1147 280	52 81 1208 300	54 85 1268 320	54 89 1328 340	55 93 1389 360	55 97 1449 380	56 101 1510
60 60	65 65	70 70	75 75	80 80	85 85	90 90	95 95	
75	77	79	80	82	82	83	84	85
0.1 +11	0 +12	0 +13	0 +14	0 +15	0 +16	0 +17	00 +18	+19
5.7 23-26	6 25-28	6.2 27-30	6.5 29-32	6.7 31-34	7 33-36	7.2 35-38	7.5 37-40	7.7 39-42
5.7 25 17.2	6 27 18.4	6.2 29 19.6	6.5 31 20.8	6.7 33 22	7 35 23.2	7.2 37 24.4	7.5 39 25.6	7.7 41 26.8
15 13	16 14	17 15	18 16	19 17	20 18	21 19	22 20	23 21
10.5 57-59	11 62-64	11.5 67-69	12 72-74	12 77-79	13 82-84	13 87-89	14 92-94	14 97-99
6.7 4.2 50-54	7 4.4 54-58	7.2 4.6 58-62	7.5 4.8 62-66	7.7 5 66-70	8 5.2 70-74	8.2 5.4 74-78	8.5 5.6 78-82	8.7 5.8 82-86
5.2 55	5 60	4.7 65	4.5 70	4.2 75	4 80	3.7 85	3.5 90	3.2 95
17 70-76 15.6 72-75	18 76-82 16.6 78-80	19 82-88 17.6 84-86	20 88-94 18.6 90-92	21 94-100 19.6 96-98	22 100-106 20.6 101-104	23 106-112 21.6 107-110	24 112-118 22.6 113-116	25 118-124 23.6 119-121
27 60	29 65	31 70	33 75	35 80	37 85	39 90	41 95	43 100
20 72-76	21 78-82	22 84-88	23 90-94	24 96-100	25 102-106	26 108-112	27 114-118	28 120-124

AMAZONA

Usar Multiple Shot

Quando ganhar a habilidade Multiple Shot, precisará de 4 mana para a poder utilizar e disparará duas setas de cada vez. Neste ponto, ela ainda é bastante fraca, mas à medida que lhe adiciona pontos, ganha outra seta por utilização. O único problema é que, para cada ponto adicionado, o custo de mana sobe também em 1 unidade. Eventualmente, o custo será compensado pela quantidade de mana que pode ter ou por itens que aumentam o seu mana.

Se quiser obter os superbenefícios de Multiple Shot, invista alguns pontos de habilidade nela. Equipe-se com um bom arco ou besta que roube mana ou vida (de preferência as duas coisas). Se não conseguir arranjar um arco com estas propriedades ou se tiver algum com propriedades melhores, use os anéis que roubam vida e/ou mana. Quando sofrer uma emboscada por parte de um grupo grande de monstros, rebente com eles usando Multiple Shot. Cada seta que disparar rouba mana e vida, se tiver itens que lhe dêem esta habilidade. Isto é muito útil e ajuda-o a usar menos poções de mana, saúde e rejuvenescimento. Os Danos de Frio também funcionam muito bem. Se tiver alguns pontos investidos em Multiple Shot, pode fazer abrandar um grupo inteiro de monstros e assim conseguir tempo para os matar ou fugir.

Multiple Shot é mais do que um clique no rato.

O local onde está o seu cursor quando usar esta habilidade faz toda a diferença. Quando o seu cursor estiver muito próximo da sua personagem e usar Multiple Shot, reparará que o ataque se espalha muito. Isto é o *spread shot*. É muito útil quando estiver rodeado ou se os monstros estiverem muito perto. O golpe seguinte é chamado *medium shot*. É, basicamente, a forma normal de usar esta habilidade. Para o fazer, coloque o seu cursor no ponto intermédio entre a sua personagem e o final do ecrã. O resultado é um Multiple Shot básico que não se espalha tanto como o *spread*, bom para grupos de inimigos ainda com alguma distância. O *tight shot* é a nossa forma preferida de usar esta habilidade. Coloque o seu cursor na direcção mais longe da sua personagem e dispare. Este disparo lança setas/raios muito próximas umas das outras, como se fosse uma onda. É muito eficaz contra monstros que estão longe e monstros que se aproximam num padrão estilo fila indiana.

Combinações de habilidades

As melhores habilidades para usar com Multiple Shot são o Critical Strike, Penetrate e o Pierce. Eles tornam Multiple Shots (MS) muito mais eficaz. Com apenas alguns pontos colocados nestas habilidades, as suas setas terão cerca de 50% de hipóteses de causar danos duplos, maiores hipóteses de atingir o inimigo e cerca de 30% de hipóteses de conseguir trespassar. A combinação destas habilidades com MS é muito eficaz.

Conclusão

Multiple Shot é um grande skill, com eficácia contínua ao longo do jogo. Embora certas habilidades de algumas classes de personagem se tornem inúteis em áreas ou graus de dificuldade mais difíceis de Diablo II, Multiple Shot é uma habilidade que será sempre útil. Adicione-lhe vários pontos de skill. Quando lhe apanhar o jeito, poderá facilmente enviar as hordas infernais desta para melhor e ainda divertir-se um pouco.

SKILLS DA AMAZONA

JAVELIN AND SPEAR SKILLS

JAB (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Ataques múltiplos com a mesma duração de um ataque normal, que vão perdendo intensidade.

POWER STRIKE (6)
Pré-requisitos: Jab [1]
Efeito: Adiciona danos Lightning e aumenta a taxa de ataque.

POISON JAVELIN (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Causa danos de veneno e deixa um rasto de nuvens venenosas.

LIGHTNING FURY (30)
Pré-requisitos: Poison Javelin [6], Lightning Bolt [12], Plague Javelin [18]
Efeito: Cria um relâmpago potente que liberta vários relâmpagos quando atinge o alvo com uma arma da classe Javelin.

LIGHTNING BOLT (12)
Pré-requisitos: Poison Javelin [6]
Efeito: Causa danos Lightning e deixa um rasto.

CHARGED STRIKE (18)
Pré-requisitos: Poison Javelin [6], Power Strike [6], Lightning Bolt [12]
Efeito: Um ataque relâmpago que liberta raios carregados de electricidade.

PLAGUE JAVELIN (18)
Pré-requisitos: Poison Javelin [6], Lightning Bolt [12]
Efeito: Semelhante ao Poison Javelin, com uma nuvem adicional de veneno que se expande no ponto de impacto.

FEND (24)
Pré-requisitos: Jab [1], Impale [12]
Efeito: Atinge rapidamente muitos alvos próximos.

LIGHTNING STRIKE (30)
Pré-requisitos: Poison Javelin [6], Power Strike [6], Lightning Bolt [12]
Efeito: Causa danos de relâmpago e liberta relâmpagos de série a partir do alvo com uma arma da classe Spear.

PASSIVE AND MAGIC SKILLS

PIERCE (30)
Pré-requisitos: Critical Strike [1], Penetrate [18]
Efeito Passivo: O projéctil trespassa a primeira vítima e atinge outras.

DODGE (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta a capacidade de se desviar dos golpes do adversário quando estiver imóvel a atacar.

CRITICAL STRIKE (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Dá uma hipótese de causar danos físicos a duplicar com ataques de alcance ou com Javelins e Spears.

SLOW MISSILES (12)
Pré-requisitos: Inner Sight [1]
Efeito: Abranda os mísseis dos inimigos. Também ajuda os outros elementos do seu grupo.

AVOID (12)
Pré-requisitos: Dodge [6]
Efeito Passivo: Aumenta a capacidade de se desviar de mísseis do adversário quando estiver imóvel a atacar.

PENETRATE (18)
Pré-requisitos: Critical Strike [1]
Efeito Passivo: Maiores hipóteses de atingir o alvo com ataques com alcance.

DECOY (24)
Pré-requisitos: Inner Sight [1], Slow Missiles [12]
Efeito: Cria um clone (que não se mexe nem ataca) para distrair os inimigos.

EVADE (24)
Pré-requisitos: Dodge [6], Avoid [12]
Efeito Passivo: Garante uma hipótese de escapar a ataques enquanto se move.

VALKYRIE (30)
Pré-requisitos: Inner Sight [1], Dodge [6], Slow Missiles [12], Avoid [12], Decoy [24], Evade [24]
Efeito: Convoca uma guerreira Valkyrie para combater a seu lado.

BOW AND CROSSBOW SKILLS

MAGIC ARROW (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Cria uma seta composta por Mana, que dá mais dano.

FIRE ARROW (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Dá o poder do fogo a uma seta.

COLD ARROW (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Adiciona danos de frio a uma seta, abrandando o inimigo.

MULTIPLE SHOT (6)
Pré-requisitos: Magic Arrow [1]
Efeito: Parte uma seta em várias.

EXPLODING ARROW (12)
Pré-requisitos: Magic Arrow [1], Fire Arrow [1], Multiple Shot [6]
Efeito: Adiciona danos de fogo às setas e explode no impacto.

ICE ARROW (18)
Pré-requisitos: Cold Arrow [6]
Efeito: As setas têm danos de frio adicionais e congelam temporariamente o alvo.

GUIDED ARROW (18)
Pré-requisitos: Magic Arrow [1], Cold Arrow [6], Multiple Shot [6]
Efeito: Dá a uma seta a habilidade de procurar o alvo mais próximo.

IMMOLATION ARROW (24)
Pré-requisitos: Magic Arrow [1], Fire Arrow [1], Multiple Shot [6] Exploding Arrow [12],
Efeito: Encanta uma seta com fogo e fá-la explodir no impacto, deixando fogo em redor.

STRAFE (24)
Pré-requisitos: Magic Arrow [1], Cold Arrow [6], Guided Arrow [18]
Efeito: Dispara uma série de setas sobre diversos alvos.

FREEZING ARROW (30)
Pré-requisitos: Cold Arrow [6], Ice Arrow [18]
Efeito: Dá danos de frio a uma seta, permitindo-lhe congelar os monstros que estejam perto do ponto de impacto.

DIABLO II

SKILLS DO NECROMANTE

SUMMONING SPELLS

RAISE SKELETON (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Faz surgir um Esqueleto por nível de habilidade.

SKELETON MASTERY (1)
Pré-requisitos: Raise Skeleton [1]
Efeito Passivo: Melhora a qualidade dos seus Esqueletos, Magos e Ressuscitados.

CLAY GOLEM (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Cria um Golem de terra para lutar por si.

GOLEM MASTERY (12)
Pré-requisitos: Clay Golem [6]
Efeito Passivo: Melhora a velocidade e a vida dos Golems.

SKELETAL MAGE (12)
Pré-requisitos: Raise Skeleton [1]
Efeito: Cria um Mago Esqueleto com um ataque mágico que luta por si.

BLOOD GOLEM (18)
Pré-requisitos: Clay Golem [6]
Efeito: Convoca um Golem que fica ligado à saúde do seu criador.

SUMMON RESIST (24)
Pré-requisitos: Clay Golem [6], Golem Mastery [12]
Efeito Passivo: Aumenta as resistências elementais dos seus Discípulos.

IRON GOLEM (24)
Pré-requisitos: Clay Golem [6], Blood Golem [18]
Efeito: Convoca um Golem a partir de um item de metal. O Golem ganha as propriedades do item.

FIRE GOLEM (30)
Pré-requisitos: Clay Golem [6], Blood Golem [18], Iron Golem [24]
Efeito: Um Golem de fogo que usa os Danos de Fogo para se curar.

REVIVE (30)
Pré-requisitos: Clay Golem [6], Blood Golem [18], Iron Golem [24]
Efeito: Ressuscita um monstro para lutar por si..

POISON AND BONE SPELLS

TEETH (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Convoca vários projécteis que danificam os inimigos.

BONE ARMOR (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Um escudo protector que absorve danos.

POISON DAGGER (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Adiciona Danos de Veneno a um punhal.

CORPSE EXPLOSION (6)
Pré-requisitos: Teeth [1]
Efeito: O corpo alvejado explode, danificando os inimigos mais próximos.

BONE WALL (12)
Pré-requisitos: Bone Armor [1]
Efeito: Cria uma barreira de osso.

POISON EXPLOSION (18)
Pré-requisitos: Teeth [1], Corpse Explosion [6], Poison Dagger [6]
Efeito: Liberta uma nuvem de gás venenoso de um corpo.

BONE SPEAR (18)
Pré-requisitos: Teeth [1], Corpse Explosion [6]
Efeito: Convoca um míssil de osso mágico.

BONE PRISON (24)
Pré-requisitos: Teeth [1], Bone Armor [1], Corpse Explosion [6], Bone Wall [12], Bone Spear [18]
Efeito: Convoca um anel de osso que rodeia o alvo.

POISON NOVA (30)
Pré-requisitos: Poison Dagger [1], Teeth [1] Corpse Explosion [6], Poison Explosion [18]
Efeito: Um anel de veneno que explode a partir do Necromancer.

BONE SPIRIT (30)
Pré-requisitos: Teeth [1], Corpse Explosion [6], Bone Spear [18]
Efeito: O espírito segue um alvo ou procura um sozinho.

CURSES

AMPLIFY DAMAGE (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta os danos aplicados.

DIM VISION (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Diminui o alcance da percepção dos inimigos.

WEAKEN (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Diminui os danos que o alvo pode causar.

IRON MAIDEN (12)
Pré-requisitos: Amplify Damage [1]
Efeito: Os danos recebidos são os danos causados.

TERROR (12)
Pré-requisitos: Weaken [6]
Efeito: Os monstros amaldiçoados fogem com medo.

CONFUSE (18)
Pré-requisitos: Dim Vision [6]
Efeito: Os monstros amaldiçoados atacam aleatoriamente.

LIFE TAP (18)
Pré-requisitos: Amplify Damage [1], Iron Maiden [12]
Efeito: Ataca uma alma e dá-lhe saúde dela.

ATTRACT (24)
Pré-requisitos: Dim Vision [6], Confuse [18]
Efeito: Faz com que os outros monstros ataquem o seu inimigo.

DECREPIFY (24)
Pré-requisitos: Weaken [6], Terror [12]
Efeito: Abranda a velocidade do amaldiçoado.

LOWER RESIST (30)
Pré-requisitos: Weaken [6], Amplify Damage [1], Terror [12], Iron Maiden [12] Life Tap [18], Decrepify [24]
Efeito: Os ataques elementais causam mais danos ao monstro amaldiçoado.

SKILLS DO NECROMANTE

Nível		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Raise Skeleton	Nº de Esqueletos Custo de Mana Danos: 1-2 Pontos de Golpe: 21	1 6	2 7	3 8	4 9	5 10	6 11	7 12	8 13	9 14	10 15	11 16
Skeleton Mastery	Pontos de Golpe de Esqueleto Danos de Esqueleto HP de Monstro+% Danos de Monstro+% Danos de Míssil Melhorados depois do Nível 2	+7 +2 7 2	+14 +4 14 4	+21 +6 21 6	+28 +8 28 8	+35 +10 35 10	+42 +12 42 12	+49 +14 49 14	+56 +16 56 16	+63 +18 63 18	+70 +20 70 20	+77 +22 77 22
Clay Golem	Custo de Mana Danos Pontos de Golpe Defesa: 20 Curam-se Automaticamente	15 2-5 100	18 2-6 135	21 3-8 170	24 4-10 205	27 4-12 240	30 5-13 275	33 6-15 310	36 6-17 345	39 7-19 380	42 8-20 415	45 9-22 450
Golem Mastery	Pontos de Golpe +% Velocidade Aumenta +%	20 6	40 10	60 14	80 17	100 20	120 22	140 23	160 24	180 26	200 27	220 28
Skeletal Mage	Nº de Magos Esqueleto Custo de Mana Pontos de Golpe: 61	1 8	2 9	3 10	4 11	5 12	6 13	7 14	8 15	9 16	10 17	11 18
Blood Golem	Custo de Mana Danos Cura Converte Danos para Vida% Pontos de Golpe 201 Defesa: 90	25 6-16 31	29 8-21 32	33 10-27 33	37 12-32 35	41 14-38 35	45 16-44 35	49 18-49 35	53 20-55 36	57 22-60 36	61 24-66 36	65 27-72 37
Summon Resist	Resiste a tudo %	28	34	39	44	47	50	52	54	56	57	59
Iron Golem	Custo de Mana: 35 Danos: 7-19 Pontos de Golpe: 367 Picos% Defesa: 111 + Qualquer defesa do item que o criou.	0	150	165	180	195	210	225	240	255	270	285
Fire Golem	Custo de Mana Danos Absorve Danos de Fogo dos Pontos de Golpe% Pontos de Golpe: 375 Defesa: 160	50 10-27 36	60 12-33 45	70 15-40 52	80 17-47 58	90 20-54 62	100 22-60 66	110 25-67 69	120 27-74 71	130 30-81 74	140 32-87 76	150 35-94 78
Revive	Custo de Mana: 45 Nº de Monstros HP (Criatura Original +200% Duração: 180 Segundos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Teeth	Custo de Mana Danos Nº de Dentes	3 2-4 2	3.5 3-5 3	4 4-6 4	4.5 5-7 5	5 6-8 6	5.5 7-9 7	6 8-10 8	6.5 9-11 9	7 10-12 10	7.5 11-13 11	8 12-14 12
Bone Armor	Custo de Mana Escudo de Danos	11 20	12 30	13 40	14 50	15 60	16 70	17 80	18 90	19 100	20 110	21 120
Poison Dagger	Custo de Mana Danos de Veneno Passados X Segundos Bônus de Taxa de Ataque%	3 7-15 4 15	3.2 10-20 5 25	3.5 14-26 6 35	3.7 18-33 7 45	4.0 23-40 8 55	4.2 29-48 9 65	4.5 35-56 10 75	4.7 41-65 11 85	5.0 49-75 12 95	5.2 57-85 13 105	5.5 65-95 14 115
Corpse Explosion	Custo de Mana Alcance (metros) 60-100% dos Danos de Golpe do Corpo	15 2.6	16 2.6	17 3.3	18 3.3	19 4	20 4	21 4.6	22 4.6	23 5.3	24 5.3	25 6
Bone Wall	Custo de Mana: 17 Pontos de Golpe Duração (segundos): 48	19	23	33	38	38	42	47	52	57	61	66
Poison Explosion	Custo de Mana: 8 Danos de Veneno Passados X segundos	25-50 4	30-60 4.8	35-70 5.6	40-80 6.4	45-90 7.2	50-100 8	55-110 8.8	60-120 9.6	65-130 10.4	70-140 11.2	75-150 12
Bone Spear	Custo de Mana Danos	7 16-24	7.2 24-32	7.5 32-40	7.7 40-48	8 48-56	8.2 56-64	8.5 64-72	8.7 72-80	9 80-88	9.2 88-96	9.5 96-104
Bone Prison	Custo de Mana Pontos de Golpe Duração (segundos): 48	27 19	26 23	25 28	24 33	23 38	22 42	21 47	20 52	19 57	18 61	17 66
Poison Nova	Custo de Mana: 25 Danos de Veneno Passados X segundos	50-75 8	55-82 8.8	60-90 9.6	65-97 10.4	70-105 11.2	75-112 12	80-120 12.8	85-127 13.6	90-135 14.4	95-142 15.2	100-150 16
Bone Spirit	Custo de Mana Danos 20-30	12 36-46	12 52-62	13 68-78	13 84-94	14 100-110	14 116-126	15 132-142	15 148-158	16 164-174	16 180-190	17 196-206
Amplify Damage	Custo de Mana: 4 Alcance (metros) Duração (segundos) Danos Sofridos +100%	2 8	2.6 11	3.3 14	4 17	4.6 20	5 23	6 26	6.6 29	7.3 32	8 35	8.6 38
Dim Vision	Custo de Mana: 9 Alcance (metros) Duração (segundos)	2.6 7	3.3 9	4 11	4.6 13	5.3 15	6 17	6.6 19	7.3 21	8 23	8.6 25	9.3 27
Weaken	Custo de Mana: 4 Alcance (metros) Duração (segundos) Danos do Alvo -33%	6 14	6.6 16.4	7.3 18.8	8 21.2	8.6 23.6	9.3 26	10 28.4	10.6 30.8	11.3 33.2	12 35.6	12.6 38
Iron Maiden	Custo de Mana: 5 % Danos Devolvidos Duração (segundos) Alcance (metros): 4.6	200 12	225 14.4	250 16.8	275 19.2	300 21.6	325 24	350 26.4	375 28.8	400 31.2	425 33.6	450 36
Terror	Custo de Mana: 7 Duração (segundos) Alcance (metros): 2.6	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Confuse	Custo de Mana: 13 Alcance (metros) Duração (segundos)	4 10	4.6 12	5.3 14	6 16	6.6 18	7.3 20	8 22	8.6 24	9.3 26	10 28	10.6 30
Life Tap	Custo de Mana: 9 Alcance (metros) Duração (segundos) O atacante cura-se de 50% dos Danos de Ataque	2.6 16	3.3 18.4	4 20.8	4.6 23.2	5.3 25.6	6 28	6.6 30.4	7.3 32.8	8 35.2	8.6 37.6	9.3 40
Attract	Custo de Mana: 17 Duração (segundos) Alcance (metros): 6	12	15.6	19.2	22.8	26.4	30	33.6	37.2	40.8	44.4	48
Decrepify	Custo de Mana: 11 Alcance (metros) Duração (segundos)	2.6 2	3.3 2.2	4 2.4	4.6 2.6	5.3 2.8	6 3	6.6 3.2	7.3 3.4	8 3.6	8.6 3.8	9.3 4
Lower Resist	Custo de Mana: 22 Alcance (metros) Duração (segundos) Resiste a tudo%	4.6 20 31	5.3 22 37	6 24 41	6.6 26 44	7.3 28 47	8 30 49	8.6 32 51	9.3 34 52	10 36 54	10.6 38 55	11.3 40 56

12	13	14	15	16	17	18	19	20
12 17	13 18	14 19	15 20	16 21	17 22	18 23	19 24	20 25
+84 +24 84 24	+91 +26 91 26	+98 +28 98 28	+105 +30 105 30	+112 +32 112 32	+119 +34 119 34	+126 +36 126 36	+133 +38 133 38	+140 +40 140 40
48 9-24 485	51 10-26 520	54 11-27 555	57 11-29 590	60 12-31 625	63 13-33 660	66 13-34 695	69 14-36 730	72 15-38 765
240 29	260 30	280 30	300 31	320 32	340 32	360 32	380 33	400 33
12 19	13 20	14 21	15 22	16 23	17 24	18 25	19 26	20 27
69 29-77 37	73 31-83 37	77 33-88 37	81 35-94 38	85 37-100 38	89 39-105 38	93 41-111 38	97 43-116 38	101 45-122 38
60	61	62	62	64	64	65	65	66
300	315	330	345	360	375	390	405	420
160 37-101 79	170 40-108 81	180 42-114 82	190 45-121 83	200 47-128 85	210 50-135 85	220 52-141 86	230 55-148 87	240 57-155 88
12	13	14	15	16	17	18	19	20
8.5 13-15 13	9 14-16 14	9.5 15-17 15	10 16-18 16	10.5 17-19 17	11 18-20 18	11.5 19-21 19	12 20-22 20	12 21-23 21
22 130	23 140	24 150	25 160	26 170	27 180	28 190	29 200	30 210
5.7 74-106 15 125	6.0 84-118 16 135	6.2 94-131 17 145	6.5 105-144 18 155	6.7 116-157 19 165	7.0 128-171 20 175	7.2 141-186 21 185	7.5 154-201 22 195	7.7 168-217 23 205
26 6	27 6.6	28 6.6	29 7.3	30 7.3	31 8	32 8	33 8.6	34 8.6
71	76	80	85	90	95	99	104	109
80-160 12.8	85-170 13.6	90-180 14.4	95-190 15.2	100-200 16	105-210 16.8	110-220 17.6	115-230 18.4	120-240 19.2
9.7 104-112	10 112-120	10.2 120-128	10.5 128-136	10.7 136-144	11 144-152	11.2 152-160	11.5 160-168	11.7 168-176
16 71	15 76	14 80	13 85	12 90	11 95	10 99	9 104	8 109
105-157 16.8	110-165 17.6	115-172 18.4	120-180 19.2	125-187 20	130-195 20.8	135-202 21.6	140-210 22.4	145-217 23.2
17 212-222	18 228-238	18 244-254	19 260-270	19 276-286	20 292-302	20 308-318	21 324-334	21
9.3 41	10 44	10.6 47	11.3 50	12 53	12.6 56	13.3 59	14 62	14.6 65
10 29	10.6 31	11.3 33	12 35	12.6 37	13.3 39	14 41	14.6 43	15.3 45
13.3 40.4	14 42.8	14.6 45.2	15.3 47.6	16 50	16.6 52.4	17.3 54.8	18 57.2	18.6 59.6
475 38.4	500 40.8	525 43.2	550 45.6	575 48	600 50.4	625 52.8	650 55.2	675 57.6
19	20	21	22	23	24	25	26	27
11.3 32	12 34	12.6 36	13.3 38	14 40	14.6 42	15.3 44	16 46	16.6 48
10 42.4	10.6 44.8	11.3 47.2	12 49.6	12.6 52	13.3 54.4	14 56.8	14.6 59.2	15.3 61.6
51.6	55.2	58.8	62.4	66	69.6	73.2	76.8	80.4
10 4.2	10.6 4.4	11.3 4.6	12 4.8	12.6 5	13.3 5.2	14 5.4	14.6 5.6	15.3 5.8
12 42 57	12.6 44 58	13.3 46 59	14 48 60	14.6 50 61	15.3 52 61	16 54 61	16.6 56 62	17.3 58 62

NECROMANTE

Combater para quê?

A Bone Armour é essencial pois aguenta mais danos do que aqueles que a maioria dos monstros consegue desferir no Acto I. Pode atribuir os pontos que quiser a Bone Armour durante os primeiros níveis pois ela será útil durante todo o jogo, independentemente do monstro que enfrentar.

O mais aconselhável será não entrar em combates a curta distância. É mais fácil e mais divertido usar os feitiços de convocação. Tudo o que precisa fazer é levantar um esqueleto dos mortos. É aconselhável gastar um ponto de habilidade no Golem assim que ficar disponível, mas não gaste muitos, pois não melhora assim tanto por colocar mais pontos, o mesmo se passando com os Necroskeletons e Necromages. Em vez de gastar os seus pontos de habilidade para Raise Skeleton e Mage, experimente colocar alguns pontos em Skeleton e Golem Mastery. A Skeleton Mastery é particularmente útil e afecta todas as criaturas que convocar, incluindo monstros.

Nos níveis posteriores, pode dar alguns pontos a Summon Resist, quando os seus esqueletos começarem a cair perante os magos e outras criaturas que usem poderes elementais. Mastery e Resist são feitiços passivos, não requerem qualquer acção ou mana da sua parte, o que os torna num bom investimento.

Bone Spear e Corpse Explosion são óptimos para combate a curta distância. Bone Spear é melhor quando usado contra inimigos que estejam quietos ou a correr em linha recta. Se houver mais de uma onda de monstros, algumas Bone Spears serão suficientes para os eliminar.

Elas também são úteis contra magos e outros monstros de longo alcance. É possível matar Diablo fugindo dele e usando uma Bone Spear.

As Corpse Explosions de nível 3 a 5 podem reduzir 20 monstros fortes a zero. São tão poderosas que desferem danos de 60 a 100% aos HP originais dos monstros, dentro de um certo alcance. Lembre-se que para poder fazer explodir um corpo, terá de o matar primeiro. Mantenha Corpse Explosion acessível e, em situações difíceis, clique algumas vezes. O problema é que estes feitiços consomem muito mana.

Iron Maiden

Para Iron Maiden, o custo mantém-se em 5 mana.

Esta maldição é semelhante à aura ofensiva Thorns do Paladin, mas pode ser usada de mais maneiras do que esta.

Para aproveitar ao máximo os benefícios, invista uma quantidade decente de pontos em Bone Wall, Bone Prison e em qualquer tipo de habilidade de convocação (Raise Skeleton, Revive, habilidades Golem, etc.). Quando vir os inimigos, lance imediatamente Iron Maiden sobre eles. Crie uma Bone Wall, uma Bone Prison ou convoque algum tipo de criatura. Quando o inimigo atinge uma Bone Wall/Prison, os danos ser-lhe-ão devolvidos.

Uma das melhores formas de usar esta estratégia é com um Bone Prison de nível elevado e um bom Iron Maiden. Quando o inimigo se aproximar, lance Iron Maiden sobre ele, seguido de Bone Prison muitas vezes, pois não custa nenhum mana (em elevados níveis). O inimigo destrói as Bone Prisons, mas deve morrer quando chegar à Bone Prison 4 ou 5. Convém experimentar estas combinações de habilidades ao longo do jogo. Devido à baixa quantidade de mana que consome, esta combinação é muito eficaz.

SKILLS DA FEITICEIRA

Nível		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Ice	Custo de Mana: 3 Danos Duração do Frio (segundos)	3-5 6	4-6 7.4	5-7 8.8	6-8 10.2	7-9 11.6	8-10 13	9-11 14.4	10-12 15.8	11-13 17.2	12-14 18.6	13-15 20
Frozen Armor	Custo de Mana: 7 Bónus de Defesa % Duração (segundos) Duração do Congelamento (seg.)	30 120 1.2	35 132 1.3	40 144 1.4	45 156 1.5	50 168 1.6	55 180 1.8	60 192 1.9	65 204 2	70 216 2.1	75 228 2.2	80 240 2.4
Frost Nova	Custo de Mana Danos de Frio Duração do Frio (segundos)	9 2-4 8	11 4-6 9	13 6-8 10	15 8-10 11	17 10-12 12	19 12-14 13	21 14-16 14	23 16-18 15	25 18-20 16	27 20-22 17	29 22-24 18
Ice Blast	Custo de Mana Danos Duração do Congelamento (segundos)	6 10 3	6.5 17 3.2	7 24 3.4	7.5 31 3.6	8 38 3.8	8.5 45 4	9 52 4.2	9.5 59 4.4	10 66 4.6	10.5 73 4.8	11 80 5
Shiver Armor	Custo de Mana: 11 Bónus de Defesa % Danos Duração (segundos) Duração do Frio: 4 Segundos	45 6-8 120	51 8-10 132	57 10-12 144	63 12-14 156	69 14-16 168	75 16-18 180	81 18-20 192	87 20-22 204	93 22-24 216	99 24-26 228	105 26-28 240
Glacial Spike	Custo de Mana Danos Duração do Congelamento (segundos)	10 16-24 2	10.5 23-31 2.1	11 30-38 2.2	11.5 37-45 2.3	12 44-52 2.4	12 51-59 2.6	13 58-66 2.7	13 65-73 2.8	14 72-80 2.9	14 79-87 3	15 86-94 3.2
Blizzard	Custo de Mana Danos por Segundo Duração do Frio (segundos)	23 16-24 4	24 20-28 5	25 24-32 6	26 28-36 7	27 32-40 8	28 36-44 9	29 40-48 10	30 44-52 11	31 48-56 12	32 52-60 13	33 56-64 14
Chilling Armor	Custo de Mana: 17 Bónus de Defesa % Danos Duração (segundos)	45 4-6 144	50 5-7 150	55 6-8 156	60 7-9 162	65 8-10 168	70 9-11 174	75 10-12 180	80 11-13 186	85 12-14 192	90 13-15 198	95 14-16 204
Frozen Orb	Custo de Mana Danos Duração do Frio (segundos)	25 32-35 8	27 38-41 9	29 44-47 10	31 50-53 11	33 56-59 12	35 62-65 13	37 68-71 14	39 74-77 15	41 80-83 16	43 86-89 17	45 92-95 18
Cold Mastery	Resistência do Inimigo -%	23	34	42	49	55	59	63	65	69	71	73
Charged Bolt	Custo de Mana Danos Nº de Raios	3 2-4 3	3.5 2-4 4	4 3-5 5	4.5 3-5 6	5 4-6 7	5.5 4-6 8	6 5-7 9	6.5 5-7 10	7 6-8 11	7.5 6-8 12	8 7-9 13
Telekinesis	Custo de Mana: 7 Danos	1-2	2-3	3-4	4-5	5-6	6-7	7-8	8-9	9-10	10-11	11-12
Static Field	Custo de Mana: 9 Alcance (metros) Danos: 25%	3.3	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10
Lightning Mastery	Custo de Mana Danos	8 1-40	8.5 1-48	9 1-56	9.5 1-64	10 1-72	10.5 1-80	11 1-88	11.5 1-96	12 1-104	12 1-112	13 1-120
Nova	Custo de Mana Danos	15 1-20	16 8-27	17 15-34	18 22-41	19 29-48	20 36-55	21 43-62	22 50-69	23 57-76	24 64-83	25 71-90
Chain Lightning	Custo de Mana Danos (atinge 5 alvos)	9 1-40	10 1-55	11 1-60	12 1-70	13 1-80	14 1-90	15 1-100	16 1-110	17 1-120	18 1-130	19 1-140
Teleport	Custo de Mana	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14
Thunder Storm	Custo de Mana: 19 Danos Duração (segundos)	1-100 32	11-110 40	21-120 48	31-130 56	41-140 64	51-150 72	61-160 80	71-170 88	81-180 96	91-190 104	101-200 112
Energy Field	Custo de Mana: 5 Absorve % Danos Duração (segundos)	15 144	23 192	30 240	35 288	40 336	43 384	46 432	48 480	51 528	52 576	54 624
Lightning	Custos de Relâmpago Reduzidos %	15	23	30	35	40	43	46	48	51	52	54
Fire Bolt	Custo de Mana: 2.5 Danos	3-6	4-7	6-9	7-10	9-12	10-13	12-15	13-16	15-18	16-19	18-21
Warmth	%	30	42	54	66	78	90	102	114	126	138	150
Inferno	Custo de Mana Danos (por seg) Alcance (metros)	7 12-25 3.3	7 21-34 3.3	8 31-43 4	9 40-53 4.6	10 50-62 5.3	10 59-71 5.3	11 68-81 6	12 78-90 6.6	13 87-100 7.3	14 96-109 7.3	14 106-118 8
Blaze	Custo de Mana Danos Duração (segundos)	11 18-37 4.6	11.5 28-46 5.6	12 37-56 6.6	12 46-65 7.6	13 56-75 8.6	13 65-84 9.6	14 75-93 10.6	14 84-103 11.6	15 93-112 12.6	15 103-121 13.6	16 112-131 14.6
Fireball	Custo de Mana Danos Alcance (metros): 2	5 6-14	5.5 13-21	6 20-28	6.5 27-35	7 34-42	7.5 41-49	8 48-56	8.5 55-63	9 62-70	9.5 69-77	10 76-84
Fire Wall	Custo de Mana Danos por Segundo Duração (segundos) Alcance	22 32-42 4.6 4	24 51-60 5.6 6	26 70-79 6.6 7	28 89-98 7.6 8	30 107-117 8.6 10	32 126-135 9.6 11	34 145-154 10.6 12	36 164-173 11.6 14	38 182-192 12.6 15	40 201-210 13.6 16	42 220-229 14.6 18
Enchant	Custo de Mana Danos Duração (segundos)	25 8-10 144	30 9-11 168	35 10-12 192	40 11-13 216	45 12-14 240	50 13-15 264	55 14-16 288	60 15-17 312	65 16-18 336	70 17-19 360	75 18-20 384
Meteor	Custo de Mana Danos Danos de Fogo por segundo Alcance 4 metros	17 40-50 16-21	18 52-62 23-28	19 64-74 30-35	20 76-86 37-42	21 88-98 44-49	22 100-110 51-56	23 112-122 58-63	24 124-134 65-70	25 136-146 72-77	26 148-158 79-84	27 160-170 86-91
Fire Mastery	Danos de Fogo Aumentam %	18	32	43	52	60	66	70	74	79	81	85
Hydra	Custo de Mana Danos Duração (segundos)	21 6-12 12	23 8-14 13	25 10-16 14	27 12-18 15	29 14-20 16	31 16-22 17	33 18-24 18	35 20-26 19	37 22-28 20	39 24-30 21	41 26-32 22

12	13	14	15	16	17	18	19	20
14-16	15-17	16-18	17-19	18-20	19-21	Bolt 20-22	Bolt 21-23	23-24
21	22.8	24.2	25.6	27	28.4	29.8	31.2	32.6
85 252	90 264	95 276	100 288	105 300	110 312	115 324	120 336	125 348
2.5	2.6	2.7	2.8	3	3.1	3.2	3.3	3.4
31 24-26	33 26-28	35 28-30	37 30-32	39 32-34	41 34-36	43 36-38	45 38-40	47 40-42
19	20	21	22	23	24	25	26	27
11.5 87	12 94	12 101	13 108	13 115	14 122	14 129	15 136	15 143
6.2	5.4	5.6	5.8	6	6.2	6.4	6.6	6.8
111 28-30 252	117 30-32 264	123 32-34 276	129 34-36 288	135 36-38 300	141 38-40 312	147 40-42 324	153 42-44 336	159 44-46 348
15 93-101	16 100-108	16 107-115	17 114-122	17 121-129	18 128-136	18 135-143	19 142-150	19 149-157
3.3	3.4	3.5	3.6	3.8	3.9	4	4.1	4.2
34 60-68	35 64-72	36 68-76	37 72-80	38 76-84	39 80-88	40 84-92	41 88-96	42 92-100
15	16	17	18	19	20	21	22	23
100 15-17 210	105 16-18 216	110 17-19 222	115 18-20 228	120 19-21 234	125 20-22 240	130 21-23 246	135 22-24 252	140 23-25 258
47 98-101	49 104-107	51 110-113	53 116-119	55 122-125	57 128-131	59 134-137	61 140-143	63 146-149
19	20	21	22	23	24	25	26	27
75	77	79	80	82	82	83	84	85
8.5 7-9 14	9 8-10 15	9.5 8-10 16	10 9-11 17	10.5 9-11 18	11 10-12 19	11.5 10-12 20	12 11-13 21	12 11-13 22
12-13	13-14	14-15	15-16	16-17	17-18	18-19	19-20	20-21
10.6	11.3	12	12.6	13.3	14	14.6	15.3	16
13 1-128	14 1-136	14 1-144	15 1-152	15 1-160	16 1-168	16 1-176	17 1-184	17 1-192
26 78-97	27 85-104	28 92-111	29 99-118	30 106-125	31 113-132	32 120-139	33 127-146	34 134-153
20 1-150	21 1-160	22 1-170	23 1-180	24 1-190	25 1-200	26 1-210	27 1-220	28 1-230
13	12	11	10	9	8	7	6	5
111-210 120	121-220 128	131-230 136	141-240 144	151-250 152	161-260 160	171-270 168	181-280 176	191-290 184
56 672	57 720	58 768	59 816	61 864	61 912	62 960	63 1008	63 1056
56	57	58	59	61	61	62	63	63
19-22	21-24	22-25	24-27	25-28	27-30	28-31	30-33	31-34
162	174	186	198	210	222	234	246	258
15 115-128 8.6	16 125-137 9.3	17 134-146 9.3	17 143-156 10	18 153-165 10.6	19 162-175 11.3	20 171-184 11.3	21 181-193 12	21 190-203 12.6
16 121-140 15.6	17 131-150 16.6	17 140-159 17.6	18 150-168 18.6	18 159-178 19.6	19 168-187 20.6	19 178-196 21.6	20 187-206 22.6	20 196-215 23.6
10.5 83-91	11 90-98	11.5 97-105	12 104-112	12 111-119	13 118-126	13 125-133	14 132-140	14 139-147
44 239-248 15.6 19	46 257-267 16.6 20	48 276-285 17.6 22	50 295-304 18.6 23	52 314-323 19.6 24	54 332-342 20.6 26	56 351-360 21.6 27	58 370-379 22.6 28	60 389-398 23.6 30
80 19-21 408	85 20-22 432	90 21-23 456	95 22-24 480	100 23-25 504	105 24-26 528	110 25-27 552	115 26-28 576	120 27-29 600
28 172-182	29 184-194	30 196-206	31 208-218	32 220-230	33 232-242	34 244-254	35 256-266	36 268-278
93-98	100-105	107-112	114-119	121-126	128-133	135-140	142-147	150-154
87	90	92	93	96	97	98	99	100
43 28-34 23	45 30-36 24	47 32-38 25	49 34-40 26	51 36-42 27	53 38-44 28	55 40-46 29	57 42-48 30	59 44-50 31

FEITICEIRA

Sempre a fugir

A sua estatura pode ser pequena, mas isso não reflecte as suas capacidades como personagem ofensiva. A especialidade da Feiticeira reside em três áreas de magia: frio, fogo e relâmpago. Muitas das habilidades dos três ramos são ataques de projécteis, de jactos directos, mísseis ou outras formas de habilidade, como Thunder Storm, Blizzard e Meteor.

O último conjunto é particularmente útil quando vê pela primeira vez uma multidão a aproximar-se, pois pode apontar mesmo para a frente dela de modo a que os inimigos tenham de enfrentar a tempestade antes de chegarem perto de si.

Embora não se deva discutir estratégia nesta altura, como os ataques da Feiticeira são estritamente mágicos, ela deve estar consciente das resistências e imunidades dos adversários. Isto não é fácil pois as resistências e imunidades dos monstros de Diablo II não são exibidas (apenas a sua saúde).

De todas as habilidades de personagem, as da Feiticeira parecem ser as mais familiares.

Telekinesis, Teleport, três habilidades de relâmpago e quatro baseadas em fogo regressam vindas de Diablo.

O mana Shield também regressou na forma de um Energy Shield (ligeiramente alterado porque agora os ataques físicos e mágicos consomem mana).

O feitiço Guardian também volta, sob a forma de Hydra (ramo do fogo).

O ponto fraco da Feiticeira é o combate em escaramuça. Como a força dela é relativamente baixa, ela não poderá usar as armors mais pesadas que oferecem maior protecção e, ocasionalmente, ela terá de entrar em combate corpo-a-corpo.

Em situações como esta, ela necessita de confiar na habilidade Frozen Amour, para ter AC extra, e em Shivers, para reduzir a habilidade dos inimigos de atacar. É reconfortante saber que ela tem a habilidade Teleport quando chegar ao nível 18. Até lá, é melhor evitar o combate corpo-a-corpo.

Os skills da Feiticeira baseados no frio são os mais defensivos. Isto é conseguido congelando ou, pelo menos, abrandando os monstros que se aproximam, dando-lhe tempo para os danificar ou fugir. A mestria nos três ramos de skill da Feiticeira afecta a resistência dos adversários aos skills que ela usa, em vez de aumentar os danos ou reduzir o custo de mana.

Frozen Armor vs Shiver Armor vs Chilling Armor

Só pode ter um tipo de armor activo de cada vez. Mas, pode usar uma Frozen Armor ao mesmo tempo que o Energy Shield, Enchant e Thunderstorm. As Frozen Armor congelam um monstro Melee que o atacar, mas oferecem o menor Bónus de Defesa. A Shiver Armor não congela mas causa Danos de Frio num monstro Melee que o atacar. A Chilling Armor só funciona contra Ranged Attackers e oferece Bónus de Defesa.

Como não pode ter as três activas ao mesmo tempo, é melhor decidir qual a que quer usar. No entanto, pode trocar entre as Armors Chilling e Shiver/Frozen quando lidar com monstros Ranged vs Melee.

Antes de colocar os pontos na Frozen Armor lembre-se que nos níveis de dificuldades mais avançados, quando estiver a correr com este skill activo, a sua Defesa é "0" e poderá ser atingido por monstros distantes.

A Duração do congelamento é reduzida em 1/2 em Nightmare e em 1/4 em Hell.

SKILLS DA FEITICEIRA

ICE SPELLS

ICE BOLT (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Dispara um raio de gelo que danifica e abranda a sua vítima.

FROZEN ARMOR (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Dá um Bónus de Defesa e congela qualquer atacante próximo.

FROST NOVA (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Cria um anel de gelo que se expande, danifica e abranda os inimigos.

ICE BLAST (6)
Pré-requisitos: Ice Bolt [1]
Efeito: Cria um raio de gelo que congela completamente o alvo.

SHIVER ARMOR (6)
Pré-requisitos: Frozen Armor [1], Ice Bolt [1], Ice Blast [6]
Efeito: Bónus de Defesa e o inimigo que o atacar sofre danos e fica mais lento.

GLACIAL SPIKE (18)
Pré-requisitos: Ice Bolt [1], Ice Blast [6]
Efeito: Fragmentos de gelo que causam Danos de Frio e explodem para congelar os inimigos.

BLIZZARD (24)
Pré-requisitos: Ice Bolt [1], Ice Blast [6], Frost Nova [6], Glacial Spike [18]
Efeito: Convoca uma tempestade de gelo sobre os inimigos.

CHILLING ARMOR (24)
Pré-requisitos: Frozen Armor [1], Ice Bolt [1], Ice Blast [6]
Efeito: Dá um Bónus de Defesa e lança um raio de gelo sobre os inimigos distantes.

FROZEN ORB (30)
Pré-requisitos: Ice Bolt [1], Ice Blast [6], Frost Nova [6], Glacial Spike [18], Blizzard [24]
Efeito: Uma esfera pulsante que lança raios de gelo sobre uma área.

COLD MASTERY (30)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Penetra na resistência ao frio dos seus inimigos.

LIGHTNING SPELLS

CHARGED BOLT (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Dispara vários raios de electricidade que buscam os seus alvos.

TELEKINESIS (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Permite apanhar itens, activar objectos e atacar inimigos à distância.

STATIC FIELD (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Cada inimigo em seu redor perde 25% de saúde.

LIGHTNING (12)
Pré-requisitos: Charged Bolt [1]
Efeito: Lança um relâmpago.

NOVA (12)
Pré-requisitos: Static Field [6]
Efeito: Cria um anel de electricidade que causa grandes danos.

CHAIN LIGHTNING (18)
Pré-requisitos: Charged Bolt [1], Lightning [12]
Efeito: Lança um relâmpago que salta sobre vários alvos.

TELEPORT (18)
Pré-requisitos: Telekinesis [6]
Efeito: Transporta-o instantaneamente entre dois locais visíveis no ecrã.

THUNDER STORM (24)
Pré-requisitos: Charged Bolt [1], Static Field [6], Lightning [12], Nova [12], Chain Lightning [18]
Efeito: Convoca uma tempestade que, periodicamente, ataca um inimigo com um relâmpago.

ENERGY SHIELD (24)
Pré-requisitos: Charged Bolt [1], Telekinesis Lightning [12], Teleport [18], Chain Lightning [18]
Efeito: Absorve danos mágicos e físicos com Mana em vez de ser com Vida.

LIGHTNING MASTERY (30)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Reduz o Custo de Mana dos Lightning Spells.

FIRE SPELLS

FIRE BOLT (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Cria um raio de fogo.

WARMTH (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta a sua taxa de recuperação de Mana.

INFERNO (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Uma chama que queima os inimigos.

BLAZE (12)
Pré-requisitos: Inferno [6]
Efeito: Deixa uma parede de fogo nas suas pegadas.

FIREBALL (12)
Pré-requisitos: Fire Bolt [1]
Efeito: Cria uma bola de fogo que explode no impacto.

FIRE WALL (18)
Pré-requisitos: Inferno [6], Blaze [12]
Efeito: Cria uma parede de fogo.

ENCHANT (18)
Pré-requisitos: Fire Bolt [1], Warmth [1], Fireball [12]
Efeito: Adiciona temporariamente Danos de Fogo a uma arma.

METEOR (24)
Pré-requisitos: Fire Bolt [1], Inferno [6], Blaze [12], Fire Wall [18], Fireball [12]
Efeito: Lança um meteoro sobre os inimigos.

FIRE MASTERY (30)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito Passivo: Aumenta os danos causados pelos feitiços de fogo.

HYDRA (30)
Pré-requisitos: Fire Bolt [1], Warmth [1], Fireball [12], Enchant [18]
Efeito: Cria um monstro de várias cabeças que ataca os seus inimigos com bolas de fogo.

Diablo II

SKILLS DO PALADINO

DEFENSIVE AURAS

Prayer (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Cura todos os elementos do grupo.

Resist Fire (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta a Resistência ao Fogo de todos os elementos do grupo.

Resist Cold (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta a Resistência aos Relâmpagos de todos os elementos do grupo.

Resist Lightning (12)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta a Resistência aos Relâmpagos de todos os elementos do grupo.

Defiance (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta a Defesa de todos os elementos do grupo.

Cleansing (12)
Pré-requisitos: Prayer [1]
Efeito: Reduz a duração do Veneno para todos os elementos do grupo.

Vigor (18)
Pré-requisitos: Prayer [1], Cleansing [12], Defiance [6]
Efeito: Aumenta Velocidade, Stamina e Recuperação de Stamina para todos os elementos do grupo.

Meditation (24)
Pré-requisitos: Prayer [1], Cleansing [12]
Efeito: Aumenta a recuperação de Mana para todos os elementos do grupo.

Redemption (30)
Pré-requisitos: Prayer [1], Cleansing [12], Defiance [6], Vigor [18]
Efeito: Recupera Saúde a Mana.

Salvation (30)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta a Resistência à Magia de todos os elementos do grupo.

OFFENSIVE AURAS

Might (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta os danos desferidos pelos elementos do grupo.

Holy Fire (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Causa Danos de Fogo aos inimigos mais próximos.

Thorns (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Os inimigos sofrem danos quando causam danos corporais nos elementos do grupo.

Blessed Aim (12)
Pré-requisitos: Might [1]
Efeito: Aumenta a Taxa de Ataque.

Concentration (18)
Pré-requisitos: Might [1], Blessed Aim [12]
Efeito: Reduz as hipóteses de o seu ataque ser interrompido.

Holy Freeze (18)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Causa Danos de Frio aos inimigos mais próximos.

Holy Shock (24)
Pré-requisitos: Holy Fire [6], Holy Freeze [18]
Efeito: Causa Danos de Relâmpago aos inimigos que estejam dentro de um certo alcance.

Sanctuary (24)
Pré-requisitos: Thorns [6]
Efeito: Fere e derruba os mortos-vivos.

Fanaticism (30)
Pré-requisitos: Might [1], Blessed Aim [12], Concentration [18]
Efeito: Aumenta a Taxa de Ataque de todos elementos do grupo.

Conviction (30)
Pré-requisitos: Thorns [6], Sanctuary [24]
Efeito: Reduz as Defesas e Resistências de todos os inimigos.

COMBAT SKILLS

Sacrifice (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Aumenta Danos à custa da saúde.

Holy Bolt (6)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Um raio de energia que causa Danos aos mortos-vivos ou que Cura as unidades amigáveis.

Smite (1)
Pré-requisitos: Nenhum
Efeito: Golpes com o escudo que causam Danos e derrubam os adversários.

Zeal (12)
Pré-requisitos: Sacrifice [1]
Efeito: Ataca rapidamente os inimigos adjacentes.

Charge (12)
Pré-requisitos: Smite [1]
Efeito: Diminui a distância do inimigo e dá um golpe quando se faz contacto.

Vengeance (18)
Pré-requisitos: Sacrifice [1], Zeal [12]
Efeito: Adiciona danos Elementais (Fogo, Relâmpago e Frio) a todos os ataques de escaramuça.

Blessed Hammer (18)
Pré-requisitos: Holy Bolt [1]
Efeito: Um Martelo mágico que fere os inimigos. Os mortos-vivos sofrem danos adicionais.

Conversion (24)
Pré-requisitos: Sacrifice [1], Vengeance [18]
Efeito: Um ataque bem sucedido pode converter o alvo e pô-lo a lutar contra o mal.

Holy Shield (24)
Pré-requisitos: Smite [1], Holy Bolt [1], Charge [12], Blessed hammer [18]
Efeito: Melhora magicamente o escudo, dando bónus de defesa.

Fist of the Heavens (30)
Pré-requisitos: Sacrifice [1], Holy Bolt [1], Vengeance [18], Blessed Hammer [18], Conversion [24]
Efeito: Ataque Relâmpago vindo do céu que liberta Raios Sagrados.

SKILLS DO PALADINO

Nível		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Prayer	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Cura	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
	Custo de Mana	1	1.1	1.3	1.5	1.7	1.9	2.1	2.3	2.5	2.6	2.8
Resist Fire	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Resiste ao Fogo +%	54	58	60	63	65	66	67	68	69	70	71
Resist Cold	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	%	54	58	60	63	65	66	67	68	69	70	71
Resist Lightning	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	%	54	58	60	63	65	66	67	68	69	70	71
Defiance	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Defesa +%	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170
Cleansing	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Redução da Duração	39	46	51	56	60	63	65	67	69	70	72
Vigor	Alcance (metros)	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30
	Velocidade Correr/Andar +%	13	18	22	25	28	30	32	33	35	36	37
	Máx. Recuperação de Stamina +%	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300
	Aumento de Recuperação de Stamina +%	50	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300
Meditation	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Recuperação de Mana +%	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200	215
Redemption	Alcance (metros) 7.3											
	Hipóteses de se Redimir +%	23	34	42	49	55	59	63	65	69	71	73
	HP/Recuperação de Mana (pontos)	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
Salvation	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Resiste a Relâmpago/Frio/Fogo %	54	58	60	63	65	66	67	68	69	70	71
Might	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Danos +%	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140
Holy Fire	Alcance (metros)	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6
	Danos de Fogo	1-3	1.5-3.5	2.5-4.5	3-5	4-6	4.5-6.5	5.5-7.5	6-8	7-9	7.5-9.5	8.5-10.5
Thorns	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Retorno de Danos +%	250	290	330	370	410	450	490	530	570	610	650
Blessed Aim	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Ataque +%	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210	225
Concentration	Hipóteses Ininterruptas: 20%											
	Alcance (metros)	7.3	8.6	10	11.3	12.6	14	15.3	16.6	18	19.3	20.6
	Danos +%	60	75	90	105	120	135	150	165	180	195	210
Holy Freeze	Alcance (metros)	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6
	Abranda %	30	34	37	40	42	44	45	46	48	48	49
Holy Shock	Alcance (metros)	3.3	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10
	Danos de lighting	1-5	2-6	4-8	5-9	7-11	8-12	10-14	11-15	13-17	14-18	16-20
Sanctuary	Alcance (metros)	3.3	4	4.6	5.3	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10
	Danos Mágicos	8-16	12-20	16-24	20-28	24-32	28-36	32-40	36-44	40-48	44-52	48-56
Fanaticism	Alcance (metros)	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3	7.3
	Taxa de Ataque +%	14	18	20	23	25	26	27	28	29	30	31
	Ataque +%	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
Conviction	Alcance (metros)	6	6.6	7.3	8	8.6	9.3	10	10.6	11.3	12	12.6
	Defesa -%	49	56	61	66	70	73	75	77	79	80	82
	Resistência Máxima -%	26	32	36	39	42	44	46	47	49	50	51
Sacrifice	Danos ao Próprio: 8%											
	Taxa de Ataque +%	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	Danos %	180	192	204	216	228	240	252	264	276	288	300
Holy Bolt	Custo de Mana	4	4.2	4.5	4.7	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5
	Danos Mágicos	8-16	14-22	20-28	26-34	32-40	38-46	44-52	50-58	56-64	62-70	68-76
	Cura	1-6	3-8	5-10	7-12	9-14	11-16	13-18	15-20	17-22	19-24	21-26
Smite	Custo de Mana: 2											
	Danos +%	15	30	45	60	75	90	105	120	135	150	165
	Atordoamento (seg.)	0.6	0.8	1.0	1.2	1.4	1.6	1.8	2.0	2.2	2.4	2.6
Zeal	Custo de Mana: 2											
	Ataque +%	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	Número de Golpes	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Charge	Custo de Mana: 9											
	Danos +%	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350
	Mod. de Ataque +%	50	65	80	95	110	125	140	155	170	185	200
Vengeance	Custo de Mana	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9
	Duração do Frio	1.2	1.8	2.4	3.0	3.6	4.2	4.8	5.4	6.0	6.6	7.2
	Danos Elementais +%	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	Ataque +20%											
Blessed Hammer	Custo de Mana	5	5.2	5.5	5.7	6	6.2	6.5	6.7	7	7.2	7.5
	Danos	12-16	20-24	28-32	36-40	44-48	52-56	60-64	68-72	76-80	84-88	92-96
Conversion	Custo de Mana: 4											
	Hipóteses de Converter %	7	13	18	22	25	27	29	31	33	34	35
	Duração (segundos)	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120
Holy Shield	Custo de Mana: 35											
	Duração (segundos)	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130
	Defesa +%	25	40	55	70	80	100	115	130	145	160	175
	Hipótese de Bloquear +%	8	10	12	13	15	16	16	17	18	18	19
	Custo de Mana	25	27	29	31	33	35	37	39	41	43	45
Fiests of Heaven	Danos de Holy Bolt	1-16	1-22	1-28	1-34	1-40	1-46	1-52	1-58	1-64	1-70	1-76
	Danos de lightning	1-40	9-48	17-56	25-64	33-72	41-50	49-88	57-96	65-104	73-112	81-120
	Danos de Ferimento +	3-5	4-6	5-7	6-8	7-9	8-10	9-11	10-12	11-13	12-14	13-15

12	13	14	15	16	17	18	19	20
22 13 3	23.3 14 3.2	24.6 15 3.4	26 16 3.6	27.3 17 3.8	28.3 18 4	30 19 4.1	31.3 20 4.3	32.6 21 4.5
22 71	23.3 72	24.6 73	26 73	27.3 74	28.3 74	30 74	31.3 74	32.6 75
22 71	23.3 72	24.6 73	26 73	27.3 74	28.3 74	30 74	31.3 74	32.6 75
22 71	23.3 72	24.6 73	26 73	27.3 74	28.3 74	30 74	31.3 74	32.6 75
22 180	23.3 190	24.6 200	26 210	27.3 220	28.3 230	30 240	31.3 250	32.6 260
22 73	23.3 75	24.6 76	26 76	27.3 78	28.3 78	30 79	31.3 79	32.6 80
32	34	36	38	40	42	44	46	48
38	39	40	40	41	41	42	42	43
325	350	375	400	425	450	475	500	525
325	350	375	400	425	450	475	500	525
22	23.3	24.6	26	27.3	28.3	30	31.3	32.6
230	245	260	275	290	305	320	335	350
75	77	79	80	82	82	83	84	85
80	85	90	95	100	105	110	115	120
22	23.3	24.6	26	27.3	28.3	30	31.3	32.6
71	72	73	73	74	74	74	74	75
22 150	23.3 160	24.6 170	26 180	27.3 190	28.6 200	30 210	31.3 220	32.6 230
11.3 9-11	12 10-12	12.6 10.5-12.5	13.3 11.5-13.5	14 12-14	14.6 13-15	15.3 13.5-15.5	16 14.5-16.5	16.6 15-17
22 690	23.3 730	24.6 770	26 810	27.3 850	28.3 890	30 930	31.3 970	32.6 1010
22 240	23.3 255	24.6 270	26 285	27.3 300	28.3 315	30 330	31.3 345	32.6 360
22 225	23.3 240	24.6 255	26 270	27.3 285	28.6 300	30 315	31.3 330	32.6 345
11.3 50	12 51	12.6 51	13.3 52	14 53	14.6 53	15.3 53	16 54	16.6 54
10.6 17-21	11.3 19-23	12 20-24	12.6 22-26	13.3 23-27	14 25-29	14.6 26-30	15.3 28-32	16 29-33
10.6 52-60	11.3 56-64	12 60-68	12.6 64-72	13.3 68-76	14 72-80	14.6 76-84	15.3 80-88	16 84-92
7.3 31 95	7.3 32 100	7.3 33 105	7.3 33 110	7.3 34 115	7.3 34 120	7.3 34 125	7.3 34 130	7.3 35 135
13.3 83 52	14 85 53	14.6 86 54	15.3 86 55	16 88 56	16.6 88 56	17.3 89 56	18 89 57	18.6 90 57
75 312	80 324	85 336	90 348	95 360	100 372	105 384	110 396	115 408
6.7 74-82 23-28	7 80-88 25-30	7.2 86-94 27-32	7.5 92-100 29-34	7.7 98-106 31-36	8 104-112 33-38	8.2 110-118 35-40	8.5 116-124 37-42	8.7 122-130 39-44
180 2.8	195 3.0	210 3.2	225 3.4	240 3.6	255 3.8	270 4.0	285 4.2	300 4.4
65 13	70 14	75 15	80 16	85 17	90 18	95 19	100 20	105 21
375 215	400 230	425 245	450 260	475 275	500 290	525 305	550 320	575 335
9.5 7.8 90	10 8.4 95	10.5 9.0 100	11 9.6 105	11.5 10.2 110	12 10.8 115	12 11.4 120	13 12.0 125	13 12.6 130
7.7 100-104	8 108-112	8.2 116-120	8.5 124-128	8.7 132-136	9 140-144	9.2 148-152	9.5 156-160	9.7 164-168
36 130	37 140	38 150	39 160	40 170	40 180	41 190	41 200	42 210
140 190 19 47	150 205 20 49	160 220 20 51	170 235 20 53	180 250 21 55	190 265 21 57	200 280 21 59	210 295 21 61	220 310 21 63
1-82 89-128 14-16	1-88 97-130 15-17	1-94 105-144 16-18	1-100 113-152 17-19	1-106 121-160 18-20	1-112 129-168 19-21	1-118 137-176 20-22	1-124 145-184 21-23	1-130 153-192 22-24

DIABLO II

PALADINO

Entre a espada e o feitiço

O Paladino é uma boa personagem, com feitiços de projécteis defensivos e ofensivos que serão úteis para o seu grupo e também com boas capacidades de ataque a curta distância. Embora seja um lutador, o seu forte é criar auras, que melhoram os seus itens e armaduras, aumentam a eficácia dos seus ataques e oferecem maior protecção para ele e para os restantes elementos do grupo.

As Auras são halos intangíveis de efeitos mágicos que emanam do Paladino, afectando todos os que entrarem em contacto com elas, positiva ou negativamente, dependendo da aura.

Não é necessário mana para lançar ou sustentar uma aura (com uma excepção, que está descrita abaixo). Se outro jogador estiver dentro do alcance de uma aura e for afectado por ela (positiva ou negativamente), nenhum mana do Paladino é consumido a não ser quando é usado, por exemplo, para dar vida ao Paladino ou a quem estiver dentro da aura.

Uma aura funciona de forma ligeiramente diferente das outras. Prayer não só requer mana para ser usada, como continua a consumir mana enquanto estiver activa.

Usar o seu mana para se curar a si e aos seus amigos pode ser fatal.

O Paladino só pode ter uma aura activa de cada vez. Lançar outra aura substitui a aura que estiver activa pela nova instantaneamente. Podem combinar-se auras de Paladinos. Um Paladino pode ter Might activada e outro Holy Fire e, se o raio delas se tocar, eles podem beneficiar das auras um do outro (danos maiores e danos de fogo). Se ambos lançarem a mesma aura, os efeitos não serão cumulativos, o que quer dizer que dois Holy Fires não duplicam os Danos de Fogo. A maioria dos alcances das auras aumenta com cada ponto de habilidade adicional.

Além de auras ofensivas e defensivas, o Paladino tem um ramo dedicado aos skills de combate, que funcionam de forma semelhante aos do Bárbaro, conferindo propriedades mágicas às armas e escudos, de modo aumentar a sua precisão, adicionar bónus de danos, potencial de atordoamento, ataques de projécteis e até sobre uma pequena quantidade de discípulos.

Auras defensivas

Os jogadores do modo Friendly, e as criaturas por eles convocadas, beneficiarão de algumas auras que o Paladino lançar, se estiverem por perto. Geralmente, as auras não têm custo, mas Prayer, a aura curativa, é uma excepção.

Como seria de esperar do ramo defensivo do Paladino, a resistência aos ataques de feitiço é bem cuidada. Fogo, frio e relâmpago são habilidades de resistência individuais, culminando em Salvation, que oferece protecção de todos estes ataques.

À medida que esta personagem se especializa em escaramuças, torna-se recomendável colocar pontos em Defiance (6) logo que possível pois isso aumenta a sua taxa AC, permitindo-lhe manter-se em combate corpo-a-corpo durante mais tempo, sem ter de se retirar para se curar com Prayer (1). Só quando chegar ao nível de personagem 24 é que começará a aumentar as suas reservas de mana, com Meditation. Redemption, de nível de personagem 30 é talvez a mais atractiva das duas.

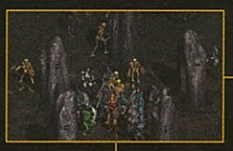
ROGUE ENCAMPMENT
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim – **Zonas adicionais:** 0 –**Áreas/monstros de quests:** Falar com os NPC para receber quests

BLOOD MOOR
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não – **Zonas adicionais:** Den of Evil/Caves (se o 1º quest tiver sido completo)
Áreas/monstros de quests: Den of Evil

COLD PLAINS
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: Caves (2 pisos)
Áreas/monstros de quests: 0

BURIAL GROUNDS
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: The Crypt, The Mausoleum
Áreas/monstros de quests: Blood Raven

STONY FIELD
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: The Underground Passage
Áreas/monstros de quests: Cairn Stones, Tower Tome



TRISTRAM
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Deckard Cain

THE UNDERGROUND PASSAGE
Pisos: 2 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

DARK WOOD
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Infuss Tree

BLACK MARSH
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: The Hole (2 Pisos)
Áreas/monstros de quests: The Forgotten Tower (5 Pisos)

TAMOE HIGHLAND
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: The Pit (2 pisos)
Áreas/monstros de quests: 0

MONASTERY GATE
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

OUTER CLOISTER
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

BARRACKS
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: The Horadric Malus

JAIL
Pisos: 3 – **Waypoint:** Sim (piso 1)
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

INNER CLOISTER
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

CATHEDRAL
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

CATACOMBS
Pisos: 4 – **Waypoint:** Sim (piso 2)
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Andariel (piso 4)

QUESTS ACTO I

DEN OF EVIL
Dado por: Akara.
Dica: Procure Blood Moor.

SISTERS' BURIAL GROUNDS
Dado por: Kashya depois de completar a missão Den of Evil ou encontrando o cemitério do mosteiro.
Dica: Procure a entrada para o cemitério do mosteiro em Cold Plains.

THE SEARCH FOR CAIN
Dado por: Akara depois de matar Blood Raven ou encontrando a Tree of Inifuss.
Dica: Procure em Dark Wood a Tree of Inifuss (através da passagem subterrânea), encontre as Cairn Stones em Stony Field.

THE FORGOTTEN TOWER
Dado por: Encontrando o Tower Tome na Torre.
Dica: Vasculhe Black Marsh e Stony Field.
Recompensa Multiplayer: Muito dinheiro e um item mágico.

TOOLS OF THE TRADE
Dado por: Charsi depois de completar a missão The Forgotton Tower ou entrando em Inner Cloister.
Dica: Procure as Barracks. Escolha bem o item que quer embeber em poderes mágicos (experimente com uma Superior Gothic Armor do Acto IV, na dificuldade normal, ou com uma Superior Ornate Plate, em Hell) .
Recompensa Multiplayer: Todos os jogadores do grupo recebem o prémio. O Malus é devolvido às Barracks, se um jogador deixar o jogo com ele, ou se o deixar no chão durante uma hora.

SISTERS OF SLAUGHTER
Dado por: Cain ou entrando no nível 4 das Catacombs.
Dica: Desça as Catacombs.

Lut Gholein
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Falar com os NPC para receber quests.

Sewers
Pisos: 3 – **Waypoint:** Sim (piso 2)
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Radament, Horadric Scroll (Piso 3)

Rocky Waste
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: The Stony Tomb (2 Pisos)
Áreas/monstros de quests: 0

Dry Hills
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

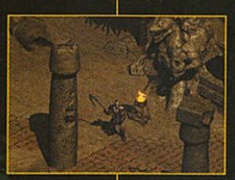
Halls of the Dead
Pisos: 3 – **Waypoint:** Sim (piso 2)
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Horadric Cube (Piso 3)

Far Oasis
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

Maggot Lair
Pisos: 3 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Staff of the Kings

Lost City
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: Ancient Tunnels (1 piso)
Áreas/monstros de quests: 0

Valley of Snakes
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: Claw Viper Temple (2 pisos)
Áreas/monstros de quests: Claw Viper Temple



Lut Gholein
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Falar com os NPC para receber quests.

Harem
Pisos: 2 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

The Palace Cellar
Pisos: 3 - **Waypoint:** Sim (piso 1)
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: 0

Arcane Sanctuary
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: The Summoner

Canyon of the Magi
Pisos: 0 – **Waypoint:** Sim
Zonas adicionais: Tal Rasha's Tombs (7 túmulos)
Áreas/monstros de quests: 0

Tal Rasha's Tomb
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: The Orifice for the Horadric Staff

Tal Rasha's Chamber
Pisos: 0 – **Waypoint:** Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros de quests: Duriel

Quests Acto II

Radament's Lair
Dado por: Atma.
Dica: Procure nos esgotos por baixo de Lut Gholein.

The Horadric Staff
Dado por: Cain depois de devolver o Horadric Scroll que é largado por Radament.
Dica: Procure o Horadric Cube em Halls of the Dead, procure o bastão Horadric em Sand Maggot Lair, procure o amuleto Horadric em Claw Viper Temple. Encontre Tal Rasha's Burial Chamber.

The Tainted Sun
Dado por: Drognan
Dica: Procure uma pista na Lost City sobre a localização dos Claw Vipers.

The Arcane Sanctuary
Dado por: Drognan e Lord Jerhyn depois de a missão The Seven Tombs ter sido activada.
Dica: Procure informação sobre o Arcane Sanctuary, no palácio.

The Summoner
Dado por: Encontrando Summoner.
Dica: Vasculhe o Arcane Sanctuary.

The Seven Tombs
Dado por: Jerhyn depois de chegar ao nível 20 ou depois de completar as missões The Radament's Lair Quest, The Horadric Staff ou The Tainted Sun.
Dica: Encontre o Arcane Sanctuary e destrua o Summoner. Encontre o Túmulo Tal Rasha.

KURAST DOCKS
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Falar com os NPC para receber quests.

SPIDER FOREST
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: Arachnid Lair
Áreas/monstros relacionados com quests: 0

SPIDER CAVERN
Pisos: 1
Waypoint: Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Khalim's Eye

GREAT MARSH
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: 0

FLAYER JUNGLE
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: Swampy Pit (3 pisos)
Áreas/monstros relacionados com quests: The Gidbinn

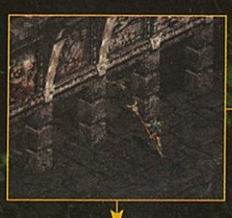
FLAYER DUNGEON
Pisos: 3
Waypoint: Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Khalim's Brain

LOWER KURAST
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: 0

KURAST BAZAAR
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: Disused Fane, Ruined Temple
Áreas/monstros relacionados com quests: 0

SEWERS
Pisos: 2
Waypoint: Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Khalim's Heart

UPPER KURAST
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: Forgotten Temple, Forgotten Reliquary
Áreas/monstros relacionados com quests: 0



KURAST CAUSEWAY
Pisos: 0
Waypoint: Não
Zonas adicionais: Disused Reliquary, Ruined Fane
Áreas/monstros relacionados com quests: 0

TRAVINCAL
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Khalim's Flail, The Compelling Orb

DURANCE OF HATE
Pisos: 3
Waypoint: Sim (piso 2)
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Mephisto

QUESTS ACTO III

THE GOLDEN BIRD
Dado por: Encontrando um Jade Figurine.
Dica: Procure um monstro Unique.

BLADE OF THE OLD RELIGION
Dado por: Depois de completar a missão Golden Bird ou entrando em Flayer Jungle.
Dica: Encontre a Pygmy Village em Flayer Jungle.

KHALIM'S WILL
Dado por: Cain depois de completar a missão Golden Bird ou entrando em Great Marsh.
Dica: O Olho está na Spider Cavern. O Coração está nos Esgotos. O Cérebro está na Flayer Dungeon. A Flail está junto de um dos membros do High Council.

LAM ESEN'S TOME
Dado por: Alkor depois de completar Blade of the Old Religion.
Dica: Procure os seis templos em ruínas em The Kurast Bazaar, Upper Kurast e Kurast Causeway.

THE BLACKENED TEMPLE
Dado por: Ormus depois de completar a missão Lam Esen's Tome ou entrando em Kurast Causeway.
Dica: Procure em Travincal.

THE GUARDIAN
Dado por: Ormus depois de partir a Compelling Orb.
Dica: Procure Durance of Hate em Travincal.

MAPAS ACTO IV

Pandemonium Fortress
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Falar com os NPC para receber quests.

Outer Steppes
Pisos: 0
Waypoint: Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: 0

Plains of Despair
Pisos: 0
Waypoint: Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Izual

City of the Damned
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: 0

River of Flames
Pisos: 0
Waypoint: Sim
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Hellforge

Chaos Sanctuary
Pisos: 0
Waypoint: Não
Zonas adicionais: 0
Áreas/monstros relacionados com quests: Diablo

QUESTS ACTO IV

The Fallen Angel
Dado por: Tyrael.
Dica: Procure Plains of Despair.

The Hellforge
Dado por: Cain depois da missão Fallen Angel.
Dica: Procure River of Flame.
Recompensa Multiplayer: Várias gemas.

Terror's End
Dado por: Tyrael depois da missão Fallen Angel ser completa.
Dica: Entre no Chaos Sanctuary e quebre os Selos.
Recompensa Multiplayer: Itens mágicos e uma pequena probabilidade de itens raros.

COW LEVEL

Passados seis meses sobre o lançamento do primeiro Diablo, começaram a correr rumores sobre um Cow Level no chat da Battle.Net (os portugueses costumam estar em Diablo II PRT-1) e nos fóruns da comunidade Diablo. Todos diziam que lá tinham estado e todos tinham uma série de teorias sobre como lá chegar (desde usar 2 Rings of Engagement não identificados e clicar 10 000 nas vacas da cidade até dar às mesmas vacas muito ouro). Todas estas supostas formas de entrar no Cow Level eram, obviamente, falsas, pois este simplesmente não existia em Diablo. Ninguém sabe como os rumores começaram, mas eles espalharam-se por toda a parte. O rumor foi, sem dúvida, inspirado pelas vacas da cidade de Tristram, em Diablo 1, que, de outra forma, seriam inúteis. No entanto, algumas pessoas acreditavam na sua existência, principalmente porque alguns dos jogadores mais experientes mantiveram os rumores a circular apesar de saberem que eram falsos. Até há um site na Net dedicado a este assunto.

Muitos jogadores foram enganados pelos rumores e contactaram a Blizzard Entertainment. A Blizzard tentou repetidamente convencê-los de que o nível não existia, mas as pessoas ficaram convencidas que a editora estava a esconder informação. Por último, foi feito um Blizzard Quiz para a Battle.Net que diz a verdade sobre a não existência de um Cow Level e a Blizzard South até incluiu um código "there is no cow level" em StarCraft.

Estes contactos e rumores causaram um efeito permanente sobre o design de jogos da Blizzard Entertainment, mas, no entanto, os rumores sobre o Cow Level, em Diablo II, tornaram-se realidade. A forma de lhe aceder é, obviamente, tão estranha quanto o próprio nível. É necessário ter os seguintes itens:

Wirt's Leg – Pode encontrar este item na cidade em ruínas de Tristram, na missão Search for Cain, no Acto 1. Procure Wirt's Body no canto noroeste da cidade. Clicando nele obterá a perna e algum ouro.

Tome of Town Portal – Pode comprar este item a Akara, por exemplo.

Horadric Cube – Para o obter tem que completar a missão The Horadric Staff no Acto II.

Tem ainda de completar o jogo uma vez. Tem de matar o

Diablo, pelo menos no nível de dificuldade normal, para poder aceder ao Cow Level desse nível de dificuldade.

O QUE TEM DE FAZER:

1.– Ir ao Rogue Encampment no Acto I.
2.– Colocar a Wirt's Leg e o Tome of Town Portal dentro do Horadric Cube. Esvazie-o dos outros itens porque eles serão destruídos, se os deixar dentro do Cube.
3.– Pressione o botão Transmute.

A Wirt's Leg e o Tome of Town Portal devem desaparecer e um Town Portal vermelho deve aparecer ao seu lado. Colocando o cursor sobre ele pode ver o texto "To the Secret Cow Level". Aqui está ele! Entrando no portal, será transportado para o Cow Level e verá os estranhos bovinos que nele habitam.

A primeira vez que entrar no portal pode pensar que foi transportado para uma área normal algures no Acto I. O nível é semelhante às planícies em redor do Rogue Encampment em Blood Moor e Cold Plains, a erva é verde e há pequenas vedações de pedra em redor da área e algumas árvores aqui e além.

Não precisa de se afastar muito do portal para descobrir que há algo muito estranho neste local. Embora o terreno pareça normal, os monstros que por aqui circulam são exactamente o oposto: Bovinos do Inferno, criaturas tão diferentes da vaca comum, que, de um modo desconhecido, se transformaram em discípulos de Diablo.

Não é tanto o aspecto destes monstros que horroriza, mas sim a quantidade que rumina nestas planícies. Nem a sala onde está a Queen of the Sand Maggots, no Maggot Lair do Acto II, tem tantos monstros quanto o Cow Level. O número atira para as várias centenas. Embora o dano provocado por um único Bovino do Inferno não seja muito grande, e não seja muito difícil matar uma vaca, a força de um conjunto delas é enorme. Sem a capacidade de causar rapidamente muitos estragos numa área grande, a sua personagem tem poucas hipóteses de sobrevivência. Os Bovinos do Inferno rodeiam a sua personagem muito depressa e ela morrerá em menos de dois segundos, a não ser que tenha alguma sorte com o seu Leap Attack ou Teleport.

Então, como pode matá-los? Destruição em massa é a palavra-chave. Seja qual for a classe da sua personagem, use a habilidade capaz de causar maiores danos a um grande

número de monstros em simultâneo. Whirlwind, Fire Walls, Blizzards, Corpse Explosion, Plague Javelin, Strafe, Bone Spear, Meteor, Thorns... Estas são as habilidades mais usadas no Cow Level e provaram serem eficazes.

Os Bovinos do Inferno não são os únicos a assombrar as planícies da Moo Moo Farm, pois estes ruminantes têm um rei, o Cow King. Embora seja capaz de dar uma boa gargalhada a primeira vez que o vir, não deve subestimá-lo. Geralmente, ele possui encantamentos como o Stone Skin, Magic Resistance e o Lightning Enchantment, e já matou aventureiros mal preparados que o atacaram sem medo.

Mas porque é que há-de querer entrar na Moo Moo Farm se é assim tão perigosa? Pelas recompensas! Além de ser bastante aborrecido, o Cow King tem outra coisa em comum com o Diablo e com os outros bosses de Diabo II... itens muito úteis, como Silks of the Victor e Stones of Jordan, e também itens Exceptional e Rare, entre outros bons equipamentos. Os Bovinos do Inferno também costumam deixar cair bons equipamentos, além de cerca de 15 a 20 gemas chipped. Infelizmente, a qualidade das gemas não aumenta c om o grau de dificuldade.

Faça o que fizer em Moo Moo Farm, tente lembrar-se de não atrair vacas para perto do portal de entrada. Se morrer, será impossível voltar a entrar se este estiver guardado por Bovinos do Inferno. Não convém perder as recompensas que pode obter do Cow King.

SALAS SECRETAS

A existência de Salas Secretas, um rumor que existe desde a época anterior ao lançamento do jogo, é uma realidade. Pode encontrar pelo menos uma em cada um dos três níveis Jail do Acto I. Elas estão em muitos outros locais do jogo.

ALGUMAS SALAS SECRETAS:

- **Acto I:** níveis Barracks e Tomb (incluindo Forgotten Tower).
- **Acto II:** níveis Palace, Palace Cellar e em Horadric Tombs.
- **Acto III:** nível 1 de Kurast Sewer e nos túmulos que podem conter o Tome of Lam Esen, Under Kurast, Lower Kurast e Causeway.

Quanto às Salas Secretas conhecidas, em Jail, elas são sempre um quadrado mais ou menos do mesmo tamanho, localizadas no meio de um nível ou junto a uma parede que por vezes tem grades, através das quais se pode ver, embora fora do alcance, ouro e baús. Outras vezes, é tudo sólido, embora se possam ver os itens no interior e, desse modo, localizá-los.

Geralmente, eles são, primeiro, localizáveis no mapa como um quadrado, com o tamanho do bloco de Butcher (no nível 2 de Diablo I). No entanto, não se podem ver nenhumas aberturas – apenas um quadrado em branco no mapa. Elas não são muito difíceis de localizar.

Nas portas com barras, é frequente encontrar monstros no interior e, se forem arqueiros, dispararão contra si.

Não há nenhuma música especial nem mensagens de texto a anunciar a descoberta. A porta limita-se a abrir, permitindo a sua entrada.

As recompensas não são fabulosas. Geralmente, há três ou quatro baús com o mesmo tipo de itens que se encontram no resto do nível. Os baús são muito vistos em Diablo II, especialmente nos níveis Jail. Pode encontrar 40 ou 50 arcas num nível de masmorra completo, por isso, a existência de mais algumas numa Sala Secreta não é nada de especial. Noutras salas há pilhas de ouro e há algumas salas que estão muito bem recheadas. As Salas Secretas nem sempre estão sem guarda. Tal como foi mencionado anteriormente, as salas que têm barras podem ter monstros no seu interior, e o mesmo pode suceder nas salas quadradas normais.

Nem todos os espaços que são inacessíveis do mapa são Salas Secretas. Há muitos espaços que são apenas pedra e nos quais não é possível entrar.

Estes espaços são do mesmo comprimento que as Salas Secretas, mas ligeiramente mais estreitos e estão no nível errado da masmorra.

Todas as Salas Secretas foram encontradas clicando na parede inferior direita de um bloco de parede ou jaula. Não foi encontrada nenhuma clicando em outros sítios e todas as salas aparecem no mapa. Não se conhecem todas as Salas Secretas mas, como há outras áreas de masmorra no jogo, talvez elas existam, bem escondidas, num dos vários níveis de cavernas ou da superfície.

No decorrer do jogo, deve haver tantas ou mais áreas secretas como no Acto I.

SKILLS DAS PERSONAGENS

INFORMAÇÃO GERAL

GESTÃO DE ITENS

Diablo II requer uma intensa gestão de itens. Terá de decidir o que apanha para levar e/ou vender. Cabe-lhe a si que itens são mais valiosos. Lembre-se que itens sem magia podem valer imenso dinheiro, especialmente wands, cepters e armors. Pode apanhar e vender todos os itens que encontrar (excepto os relacionados com um Quest), mas assim demorará muito mais tempo a terminar as áreas.

ITENS EMPILHÁVEIS

Alguns itens podem ser empilhados, um em cima do outro, para caberem no mesmo espaço de inventário – a quantidade da slot vem descrita quando passar com o cursor por cima do item. Por exemplo: chaves, todos os itens que possam ser atirados com um arco, facas, javelins, poções explosivas, poções venenosas. Ao usar o item, este número diminui até ter terminado o stock.
Pode juntar itens de um mesmo tipo, como aljavas de setas, apanhando uma pilha e colocando-a sobre outra. As quantidades de ambas as pilhas são somadas para formar uma nova pilha. Se a pilha resultante exceder a quantidade máxima que se pode ter de itens num espaço de inventário, os extras serão colocadas numa pilha separada. Não pode desempilhar itens que tenham sido empilhados. Quando estiver a usar armas com alcance, um ícone de setas cruzadas aparecerá no ecrã sempre que a aljava estiver a ficar com poucas munições.

Qual é a ordem da raridade de itens?
Do menos raro para o mais raro: Low Quality Items, Normal Items, High Quality Items, Magic Items, Set Items e Rare Items (mesma chance), Unique Items.
Os Itens Low Quality começam por ser os mais comuns, mas tornam-se menos comuns que os High Quality dependendo do Nível de Monstro (se deixado cair por um monstro) ou do Nível da Masmorra (se encontrado numa arca).
Magic Items – Durante a sua viagem, encontrará itens imbuídos de magias cujos nomes aparecem a azul quando seleccionados. Os Magic Items têm um ou dois atributos mágicos ligados ao item básico.
Rare Items – Um Rare Item distingue-se através de um título a amarelo quando é seleccionado. Os Rare Items contêm uma a seis propriedades mágicas e são muito valiosos.
Set Items – Os Set Items são reconhecíveis pelos seus nomes verdes. Uma vez identificados, cada Set Item diz quais as peças necessárias para completar o conjunto. Os Set Items têm vários atributos mágicos. Quando uma personagem está equipada com todos os itens de um conjunto, recebe atributos mágicos de bónus.
Unique Items – Os Unique Items são os itens mais difíceis de encontrar. Têm nomes e atributos únicos e aparecem a dourado.
Não deixe itens nem ouro no chão durante mais tempo que o estritamente necessário. Os itens normais e o ouro desaparecem após cerca de 15 minutos. Os itens Magic, Rare, Set e Unique desaparecem ao fim de 1 hora.

DURABILIDADE

Na batalha os itens sofrem desgaste. Assim se passar o cursor por cima do item vera a sua durabilidade. Quando a durabilidade de um item está baixa, uma silhueta aparece no canto superior direito do ecrã.
Os itens com baixa durabilidade aparecem a amarelo.
Um item encarnado tem 0 de durabilidade e não pode ser usado ou reequipado enquanto não for reparado. Nas cidades existem sempre ferreiros (NPCs) que podem reparar os itens a troco de ouro. Reparar itens melhorados através de magia pode ser caro, mas vale a pena, bem como reparar os itens que pretende vender - o dinheiro da reparação é bem inferior ao que irá ganhar vendendo um item em perfeitas condições.

ARMADURAS E ARMAS SUPERIORES

Os itens Superiores têm melhor Defesa e/ou Durabilidade. As Armas Superiores podem ter maiores hipóteses de atingir ou causar danos e Durabilidade. São também os melhores para fazer o Imbue do Quest V no Acto I.

Se tiver uma Espada "Muito Rápida"e equipar um item mágico que aumenta a sua velocidade de manuseio, ela ficará ainda mais rápida? Sim. Mas, a partir do limite de velocidade máxima, ela deixa de ir mais depressa. Não há forma de saber que a arma atingiu o limite. Pode ficar mais rápido que "Muito Rápido" - Experimente a habilidade Barbarian Frenzy para ver a velocidade que pode atingir.
É muito difícil atingir o limite. Pode-se quase sempre ficar mais rápido. Todos os tipos de arma atingem o mesmo pico de velocidade.

A tendência de deixar cair itens varia de Monstro para Monstro?
Não. Os Monstros Unique e os Bosses deixam sempre cair itens Mágicos. Os Champions deixam cair Itens Mágicos ou ouro.

O Nível de Personagem influencia nos itens que são deixados cair?
Não. Os itens melhoram à medida que os Níveis de Monstro e Níveis de Masmorra sobem.

Onde posso encontrar Socketed Items Excepcionais?
Se estiver a ter problemas em encontrar Socketed Items Excepcionais, experimente procurá-los no grau de dificuldade Nightmare em vez de em Hell. Quando os monstros atingem um nível superior, deixam de largar Socketed Items, pois a qualidade desses itens é considerada inferior à dos itens Superior Quality.

Itens Excepcionais

Armas e Armaduras Excepcionais
Os Itens Excepcionais podem ser encontrados nos níveis de dificuldade Nightmare e Hell. A Armadura Excepcional tem defesa acrescida e maiores requerimentos de força e destreza. As Armas Excepcionais têm Danos Mínimos e Máximos superiores. As Armas que dão pontos de habilidade têm habilidades de maior nível e feitiços. As Armas Excepcionais também têm requerimentos de Força e Destreza superiores. Há versões Socketed, Magic e Rare de Itens Excepcionais. No entanto, não há Itens Excepcionais Set ou Unique. Devido ao grande número de itens existentes no jogo, resolvemos apenas listar os melhores deste tipo, afinal de contas são os que interessam...

As velocidades estão listadas por classe: **B = Bárbaro, N = Necromante, P = Paladino, A = Amazona, F = Feiticeira.**

AXES

	1 Handed Axe	Força Mín.	Destreza Mínima	Danos Mín./Máx. 1h	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
	Crowbill	94	70	14 a 27	26	3	B, P, A, N, F – Rápido
	Naga	121	–	18 a 34	26	3	B, P, A, N – Rápido F – Normal
	2 Handed Axe	**Força Mín.**	**Destreza Mínima**	**Danos Mín./Máx. 1h**	**Durabilidade**	**Slots**	**Velocidade por Classe**
	Tabar	101	–	24 a 58	40	3	N, F - Normal B, A, P - Lento
	Gothic Axe	115	79	18 a 54	50	3	P, N, F - Rápido B, A - Normal
	Ancient Axe	125	–	46 a 74	50	3	N, F - Normal B, A, P - Lento

BOWS

		Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Two-Hand	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
	Large Siege Bow	95	80	10 a 42	–	3	A, B - Rápido P, N, F - Normal
	Rune Bow	103	73	14 a 35	–	3	A, B, P, F – Rápido N – Normal
	Gothic Bow	118	95	10 a 50	–	3	A, B – Rápido P, N, F – Normal

CROSSBOWS

	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Two-Hand	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
Arbalest	61	52	14 a 27	–	3	A, B, P, N, F – Normal
Siege Crossbow	70	80	19 a 35	–	3	N, F – Normal A, B, P – Lento
Ballista	80	110	24 a 45	–	3	B, P, N, F – Lento A - Muito Lento
Chu-Ko-Nu	95	80	14 a 32	–	3	N, F, A, B, P – Muito Rápido

JAVELINS

	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Throw	Danos Mín/Máx.	Slots	Velocidade por Classe
Simbilan	-	100	27 a 50	8 a 32	Nenhum	A – Rápido B, P, N, F – Normal
Spiculum	93	93	8 a 26	13 a 38	Nenhum	A – Normal B, P, N, F – Lento
Harpoon	118	25	18 a 54	13 a 35	Nenhum	A – Muito Rápido B, P, N, F – Rápido

Maces	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Mín./Máx 1h	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
Battle Hammer	-	100	22 a 43	55	3	P – Normal B, A, N, F – Lento
Mauls	**Destreza Mín.**	**Força Mín.**	**Danos Mín./Máx 1h**	**Durabilidade**	**Slots**	**Velocidade por Classe**
War Club	-	124	53 a 77	60	3	N, F – Normal B, A, P – Lento
Martel de Fer	-	169	61 a 101	60	3	F – Normal P, N – Lento B, A – Muito Lento

POLEARMS

	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Two-Hand	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
Partizan	-	113	34 a 61	65	3	N, F - Normal B, P, A - Lento
Bec-De-Corbin	133	91	24 a 77	55	3	F - Rápido B, P, N - Normal A - Lento
Grim Scythe	140	140	29 a 64	55	3	P, N, F - Rápido B, A - Normal

SCEPTERS

	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Mín./Máx. 1h	Durabilidade	Slots	Velocidade para o Paladino
Rune Scepter	-	58	13 a 24	50	2	Rápido
Holy Water Sprinkler	-	76	14 a 29	60	2	Rápido
Divine Scepter	-	103	16 a 34	70	2	Muito Rápido

STAVES

	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Two-Hand	Durabilidade	Slots	Velocidade para a Feiticeira
Jo Staff	-	-	6 a 21	20	2	Rápido
Quarter Staff	-	-	8 a 26	30	3	Rápido
Cedar Staff	-	-	11 a 32	35	3	Normal
Gothic Staff	-	-	14 a 34	40	3	Rápido
Rune Stafff	-	25	24 a 58	50	3	Normal

SPEARS

	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Two-Hand	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
War Fork	95	80	16 a 40	28	3	B, A, P, F - Rápido N - Normal
Yari	28	-	29 a 46	28	3	B, A - Normal P, N, F - Lento
Lance	88	88	27 a 114	25	3	A - Lento B, P, N, F - Muito Lento

SWORDS

One-Handed Sword	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Mín./Máx. 1h	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
Battle Sword	-	92	16 a 24	32	3	B, A, P, N - Rápido F - Normal
Rune Sword	79	103	10 a 42	44	3	P - Muito Rápido B, A, N, F - Rápido
Ancient Sword	88	127	18 a 43	44	2	B, A, P, N - Rápido F - Normal

O Bárbaro pode empunhar uma Two Handed Sword em cada mão, mas a arma causará menos danos. Quando os Bárbaro escolhem uma Two Handed Sword ela fica listada nos danos One-Handed e Two-Handed da espada.

Two-Handed Sword	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Mín./ Máx. 1h (Só Bárbaro)	Danos Mín./Máx. 1h	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
Gothic Sword	20	113	14 a 40	37 a 58	40	3	P - Rápido B, A, N, F - Normal
Zweihander	94	125	19 a 35	26 a 54	50	3	P - Muito Rápido B, A, N, F - Rápido
Executioner	110	170	24 a 40	45 a 80	50	3	P - Rápido B, A, N, F - Normal

WANDS

Wands	Destreza Mín.	Força Mín.	Danos Mín./Máx. 1h	Durabilidade	Slots	Velocidade por Classe
Burnt Wand	-	25	8 a 28	15	-	Rápido
Petrified Wand	-	25	8 a 24	15	-	Normal
Tomb Wand	-	25	10 a 22	15	-	Muito Rápido
Grave Wand	-	25	13 a 29	15	-	Rápido

GEMAS

Informação geral

As gemas preciosas possuem capacidades mágicas inatas. Melhores gemas têm efeitos mais fortes. Há cinco tipos de gemas: chipped, flawed, standard, flawless e perfect. Tocar num Gem Shrine produz uma gema ou melhora uma (escolhida aleatoriamente do inventário da sua personagem). As caveiras de algumas criaturas demoníacas, que têm símbolos inscritos, funcionam como a maioria das gemas.

Melhorar gemas

Para além do Gem Shrine, pode usar o Horadric Cube para melhorar a qualidade destas (veja as receitas do Horadric Cube).

Item socketed

Os itens socketed são fáceis de identificar porque os seus nomes aparecem a cinzento quando são seleccionados. No inventário, pode inserir uma gema num item socketed clicando com o botão esquerdo do rato na gema para a apanhar e clicando, novamente, com o botão esquerdo do rato sobre o item para juntar a gema e o item. Depois de fundidas com o objecto, não poderá remover as gemas do item.
As armas, escudos e capacetes socketed podem ser personalisados através do tipo de gemas que lhes funde. Mas nem todos os tipos de arma podem conter gemas. Os bastões do necromante e as armas de arremesso, por exemplo, não podem conter gemas. O número máximo de gemas que pode pôr num item socketed é três. Cada tipo de arma tem um número de encaixes, por isso, uma dagger terá sempre um encaixe se for socketed.

Gemas amontoadas

Se colocar três gemas do mesmo tipo numa espada, receberá o bónus das três. A primeira gema que é colocada determina a cor da arma. Se houver diversos tipos de gemas numa espada, ela exibirá aleatoriamente um ataque baseado nesses tipos de gemas. Um golpe desferirá danos de frio e o outro ataque de veneno (por exemplo), mas todos eles funcionam ao mesmo tempo.

HORADRIC CUBE

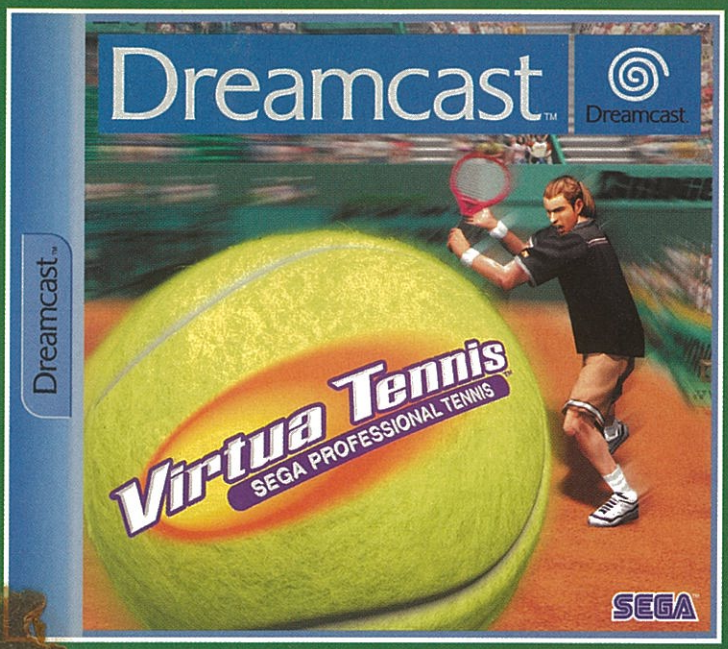
O que faz!

O Horadric Cube é um item de missão encontrado no Acto II, numa arca no nível 3 de Halls of the Dead. Este item é, entre outras coisas, um espaço de inventário extra. É útil para armazenar, porque tem 2x2 espaços no seu inventário, mas estende-se a 4x3, metade do tamanho do seu espaço para guardar itens. Pode também transmutar itens, não havendo limite para as vezes que usa o Cube. Há algumas coisas que tem de saber antes de começar: 1) quaisquer itens extra que tenham uma receita válida desaparecem! Tenha o cuidado, pelas razões óbvias, de só ter no Cube o que quiser transmutar quando carregar no botão; 2) se tiver mais do que uma receita válida, só uma funcionará; 3) e se tentar transmutar quando não houver ingredientes válidos, nada acontecerá.
No entanto, se tentar transmutar com itens que funcionem, mas só num determinado local ou altura, a sua personagem diz "I can't do that yet." Isto acontece, por exemplo, quando tenta criar o portal para o Cow Level fora do Rogue Camp ou sem ter acabado o jogo no respectivo nível de dificuldade.

RECEITAS PARA O HORADRIC CUBE

Ingredientes	Resultado	Notas
6 Perfect gems (uma de cada tipo excepto caveira) + amuleto	Prismatic Amulet (16-25% resistência a tudo)	O amuleto transmuta-se quando começar um novo jogo.
1 Anel + 1 esmeralda + 4 poções antídoto	1 Viridian Ring (21-30% resistência a veneno)	Os anéis transmutam-se quando começar um novo jogo. A qualidade dos ingredientes da gema e do anel não interessam para a criação inicial.
1 Anel + 1 rubi + 4 poções explosivas	1 Garnet Ring (21-30% resistência ao fogo)	
1 Anel + 1 safira + 4 poções Thawing	1 Cobalt Ring (21-30% resistência ao frio)	
1 Anel + 2 topázios	1 Coral Ring (21-30% resistência ao relâmpago)	
3 Amuletos	1 Anel	Fórmula para a qualidade: Nível do item = [3*Clvl/4]+3 (os ingredientes de maior nível podem obter melhores resultados)
3 Anéis	1 Amuleto	
3 Poções de saúde + 3 Poções de mana	1 Poção de rejuvenescimento	Pode usar qualquer qualidade de poções
3 Poções de saúde + 3 Mana + 1 gema	1 Poção de rejuvenescimento total	Pode usar qualquer qualidade de poções e gemas
1 Poção de saúde + 1 Poção strangling gas	1 Poção antídoto	Pode usar qualquer qualidade de poção encarnada.
3 Gemas do mesmo tipo e qualidade	1 Gema de maior qualidade	Útil para melhorar gemas lascadas e com falhas.
1 Diamante + 1 Staff + 1 Kris + 1 cinto	1 Savage Bardiche.	Pode ser usado qualquer tipo de reagentes. "Savage" – +166-180% dano.
Escudo pequeno + 1 Spiked Club + 2 caveiras	Small shield of spikes.	Podem ser usados quaisquer caveiras de qualidade; o escudo deve ser mágico, raro, único ou um item especificado.
3 Gemas Perfect+ 1 item (armadura, arma ou jóia)	Um novo item mágico do mesmo tipo	Funciona melhor com itens excepcionais. Os itens são aleatórios, podem ser melhores ou piores. (Não pode ser feito com itens mágicos, raros, únicos ou especificados.)
1 Arma de classe Axe + 2 armas de classe Dagger	Um stack de Throwing Axes.	Pode ser usado qualquer tipo de Axe e Dagger: os resultado são somente Throwing Axes simples.
6 Gemas + 1 espada	Uma Long Sword socketable	Qualquer tipo de gema e qualquer espada normal ou única (mágicas e raras não funcionam).
		Poupa uma viagem à cidade para comprar mais.
2 Aljavas de setas	1 conjunto de setas	
2 Aljavas de raios	1 conjunto de raios	
1 Lança + 1 Aljava de setas	Um stack de Javelins	Nunca dá itens de classe Javelin de maior qualidade, independentemente dos ingredientes.
Staff of Kings + Viper amulet	Horadric Staff	Necessário para abrir caminho para Tal Rasha's Tomb no Acto Dois.
Khalim's Eye + Coração+ Cérebro + Flail	Khalim's Will	Necessário para partir a Compelling Orb e entrar em Durance of Hate no Acto Três.

SEGA™



sem volante e sem pedais

200Km/h ao alcance da tua mão.

Sega Enterprises, Ltd. 1999, 2000

ECOFILMES®

Virtua Tennis não é somente o melhor jogo de ténis de sempre, é um dos melhores simuladores desportivos da história. Os seus gráficos são incríveis. Cada batida, smatch ou serviço é recriado com 128 bits de absoluto realismo. Nunca se viu nada igual. Graças à Dreamcast, Carlos Moya é igual a Carlos Moya: os seus movimentos, os seus gestos, o seu prodigioso revés... E como Carlos, assim são todos os outros: Kafelnikov, com o seu demolidor serviço; Piolin, com o seu enérgico vólei; Jim Courier, com o seu terrível drive... Tens à tua espera as melhores raquetes do ATP. Tens de os vencer ou serás tu o derrotado.

Dreamcast

Sega, and Dreamcast are either trademarks or registered trademarks of Sega Enterprises, Ltd. © 2000 Sega Enterprises, Ltd. All Rights Reserved.